

EMPRENDIMIENTOS TECNOCREATIVOS

Creatividad y tecnología, ¿aliados o enemigos?



Contenido

Emprendimientos tecnocreativos	4	MÚSICA	117
Introducción	6	Bquate	122
Metodología	18	Filmtrax	125
		Weeshing	128
CULTURA Y ENTRETENIMIENTO	24	NUEVOS MEDIOS	130
Enterreno	30	Pictoline	135
Loog	33	SkyAlert	138
Sequence Collection	36	The Other Guys	141
Teatrix	39		
Vamos a Aprender App	42	ROBÓTICA	143
Dinneer	45	Gi FlyBike	148
		HandsFree Institute	151
DATA SCIENCE	47	Kiwi Campus	154
Amis	52	Po	157
Bitsence	55	RoDI	160
Chipsafer	58	TOMi 7	163
Go Good	61		
Matternet	64	SERVICIOS CREATIVOS	165
Okimo	67	Aiween	170
P08	70	Instituto Alinha	173
Satellogic	73	Catarse	176
Usound	76	GrooveList	179
VBraille	79	Piktia	182
		Signa	185
EDITORIAL	81	StartupRobot	188
Inkspired	86	Ubits	191
Ludibuk	89	Workana - Calculadora Freela	194
The Wawa	92		
Read To Me	95		
		WEARABLES	196
FINTECH	97	Anda Watch	201
ATAR Band	102	AnnuitWalk	204
City Wallet	105	Hand Eyes	207
		EVA	210
JUEGOS INTERACTIVOS	107	YUCA_TECH	213
Papumba	112		
PleiQ	115		

Emprendimientos tecnocreativos

Creatividad y tecnología, ¿aliados o enemigos?

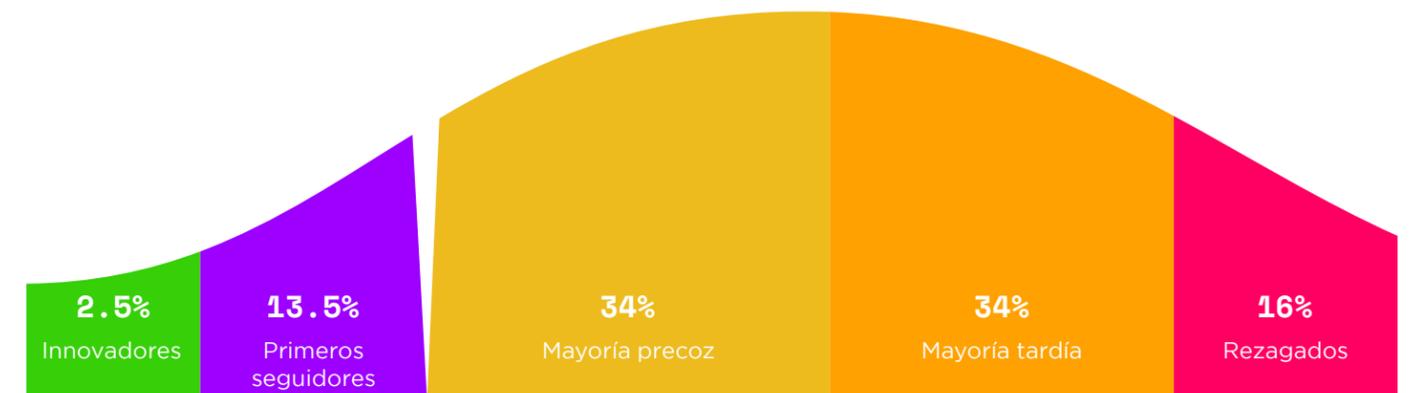
El libro *Emprendimientos tecnocreativos. Creatividad y tecnología, ¿aliados o enemigos?* es una guía que se enfoca en desmitificar el que la economía naranja no esté conectada con las nuevas tecnologías. Por lo general, cuando pensamos en artesanía no lo hacemos en tecnología, pero la realidad es que son más aliados que enemigos. También nos enfocamos en demostrar cómo la creatividad elimina las fronteras y permea a otros sectores más tradicionales como el de la salud, educación y Fintech. Aquí encontrarán 50 casos exitosos de 11 países de América Latina y el Caribe, que utilizan la tecnología como eje transversal para desarrollar sus productos y servicios. Entre sus aliados tecnológicos, hallarán emprendimientos que emplean inteligencia artificial, realidad aumentada, tecnología de blockchain, cryptographic token y reconocimiento facial, entre algunos. Para facilitar la lectura, los unimos en 10 grupos que fueron los 10 keywords más representativos después de analizar a más de 400 emprendimientos: Cultura, Datos (AI, ML, IoT, Blockchain), Editorial, Fintech, Juegos Interactivos, Música, Nuevos Medios, Robótica, Servicios Creativos y Wearables. Para cada grupo, destacamos las tendencias globales y de la región, y el único enemigo que podrán hallar será la capacidad de desaprender para aprender algo nuevo.

¿QUÉ ES UNA COMPAÑÍA TECNOCREATIVA?

Los emprendimientos tecnocreativos son compañías emergentes que usan la creatividad y enfatizan la aplicación de las nuevas tecnologías en sus productos o servicios.

“Los [emprendedores] tecnocreativos tienden a ser personas ubicadas en los dos estados previos de la curva de la adopción de la innovación de Rogers.¹ Deben ser los innovadores, los motores de la innovación, o como mínimo ser los primeros en adoptar esas nuevas tecnologías (early adopters).²”

Curva de la adopción según Rogers



Introducción

Leonardo da Vinci es uno de los más grandes inventores en la historia y el precursor de la creatividad y la tecnología. Además de ser escritor, escultor, arquitecto y artista, fue reconocido en el mundo de la ingeniería, las matemáticas y los sistemas. Entre sus principales creaciones, se encuentra el Hombre de Vitrubio, creado a partir de su estudio de la anatomía del cuerpo humano. En 2017, Mario Taddei les dio vida a todos sus manuscritos, honrando el conocimiento y la creatividad de Da Vinci a través de la tecnología. Con este objetivo nace este informe de emprendimientos tecnocreativos para mostrar casos exitosos e innovadores de una variedad de nuevas soluciones que utilizan la tecnología como eje transversal para desarrollar sus productos y servicios.

Muchos de los emprendimientos destacados son parte de las industrias creativas y culturales (ICC) y otros usan sus competencias claves en su diseño o en su funcionalidad para darles vida a sus creaciones. Hay una variedad bastante amplia que nos demuestra cómo la tecnología es capaz de mezclarse con la artesanía. Es el caso de YUCA_ TECH para hacer de las artesanías un negocio más rentable, o el caso de ATAR Band, una pulsera que permite hacer pagos con tecnología de cercanía (NFC). Como es difícil de separar el diseño de su funcionalidad, está dentro de la categoría Fintech, sin quitarle el mérito al diseño, que es clave para la aceptación del producto. O el caso de Tomi 7, un robot con un diseño sofisticado

que tiene en su ADN el soporte de contenidos digitales e interactivos, pero que su función se enfoca en ayudar a los profesores de instituciones de bajos recursos a dictar clases interactivas sin conexión wifi.

Todos estos ejemplos refuerzan el modo en cómo los avances tecnológicos borran cada vez más las fronteras de la misma industria y permiten que la creatividad acelere y fortalezca un sinfín de productos y servicios. Cuando pensamos en innovación, tendemos a hacerlo en soluciones inimaginables como las denominadas moonshots, donde a través de tecnologías radicales tratan de resolver los problemas más difíciles del planeta. Sin embargo, en el mundo hay muchas necesidades para las cuales, sin tener una tecnología tan sofisticada y con el uso de la creatividad, los emprendedores son capaces de resolver problemas relevantes, y que pueden impactar a miles de personas. El uso de tecnologías de punta permite personalizar productos y servicios a una escala sin precedentes, y crear experiencias nunca antes imaginadas.

En los últimos años, hemos visto cómo la tecnología se ha convertido en uno de los grandes aliados de muchas industrias, inclusive en los sectores de la economía naranja, impactando a las industrias de la moda, la música y el entretenimiento.

Uno de los recursos tecnológicos más destacados ha sido el de la impresión 3D, que ha permitido crear modelos de impresión a gran escala, convirtiéndose en una de las tecnologías revolucionarias del siglo XXI. Uno de los casos más interesantes es el de la empresa holandesa MX3D,³ que ha impreso un puente de acero inoxidable para cruzar uno de los canales más antiguos y famosos del centro de Ámsterdam. De acuerdo al “Global Agenda Council on the Future of Software & Society”, más de 800 ejecutivos y expertos en tecnología opinaron que para el 2025, tendremos el primer automóvil de impresión 3D en producción, y que al menos 10% de la ropa que usaremos estarán conectadas a internet.

¿Cuándo llegará el futuro?

Puntos de inflexión de la tecnología para el 2025

Ochocientos expertos y ejecutivos del sector de comunicación e información fueron encuestados, pidiéndoles que compartieran sus predicciones.¹⁵

La gran pregunta es si Latinoamérica será capaz de crear servicios y productos como los mencionados en el “Technology Tipping Points and Societal Impact Report”. En el Banco Interamericano de Desarrollo, pensamos que sí. Creemos que en nuestra región existen muchos y muchas Da Vinci, que a partir de la creatividad y el uso de la tecnología desarrollan sus emprendimientos que mejoran vidas alrededor del mundo.

Por ello decidimos crear este informe, en el que destacamos 50 emprendimientos tecnocreativos, agrupados en 10 secciones: Cultura, Datos (AI, ML, IoT, Blockchain), Editorial, Fintech, Juegos Interactivos, Música, Servicios Creativos, Nuevos Medios, Robótica, Wearables. Todos se destacan por el uso de la tecnología y muchos de ellos provienen del sector de las industrias creativas, y algunos tienen propiedades claramente de otras áreas con características y componentes fuertes del sector creativo. La capacidad de este sector se hace evidente en esta muestra, en particular en sectores como el de la educación, la salud y el Fintech.

Primer

coche impreso en 3D en producción

10%

de todos los autos en las carreteras de los Estados Unidos serán sin conductor.

10%

de las personas con ropa conectada a internet

Primer

robot farmacéutico en los Estados Unidos

Primer

gobierno en reemplazar su censo con fuentes de Big Data

Primer

trasplante de un hígado impreso en 3D

90%

de las personas tendrán almacenamiento ilimitado y gratuito (con publicidad)

90%

de la población usa smartphones

10%

de gafas de lectura conectadas a internet

Primer

teléfono móvil implantable disponible comercialmente

30%

de las auditorías corporativas realizadas por inteligencia artificial.

1 billón

de sensores conectados a internet

90%

de la población tiene acceso regular a internet

80%

de las personas con presencia digital en internet

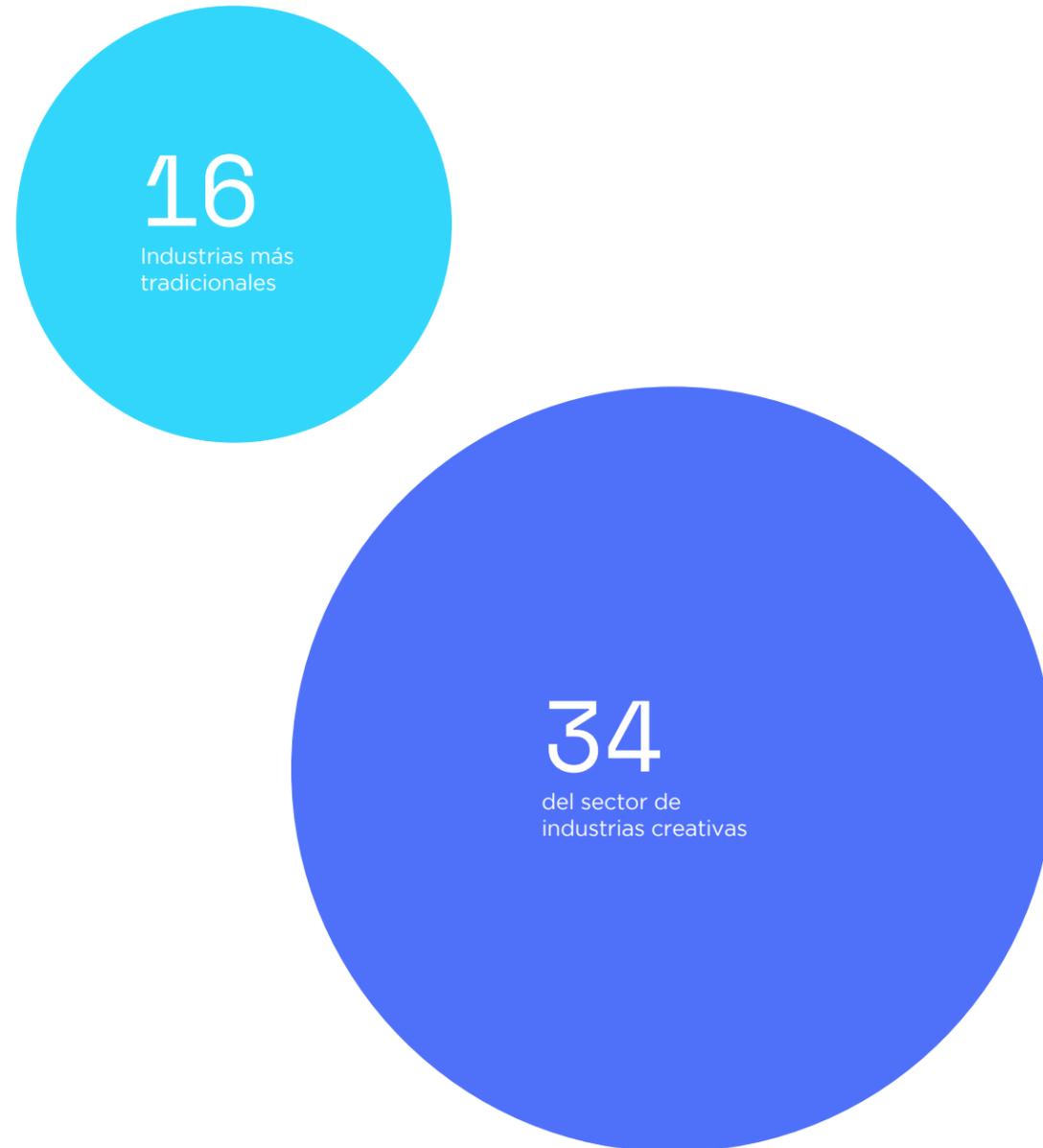
5%

de los productos de consumo impresos en 3D

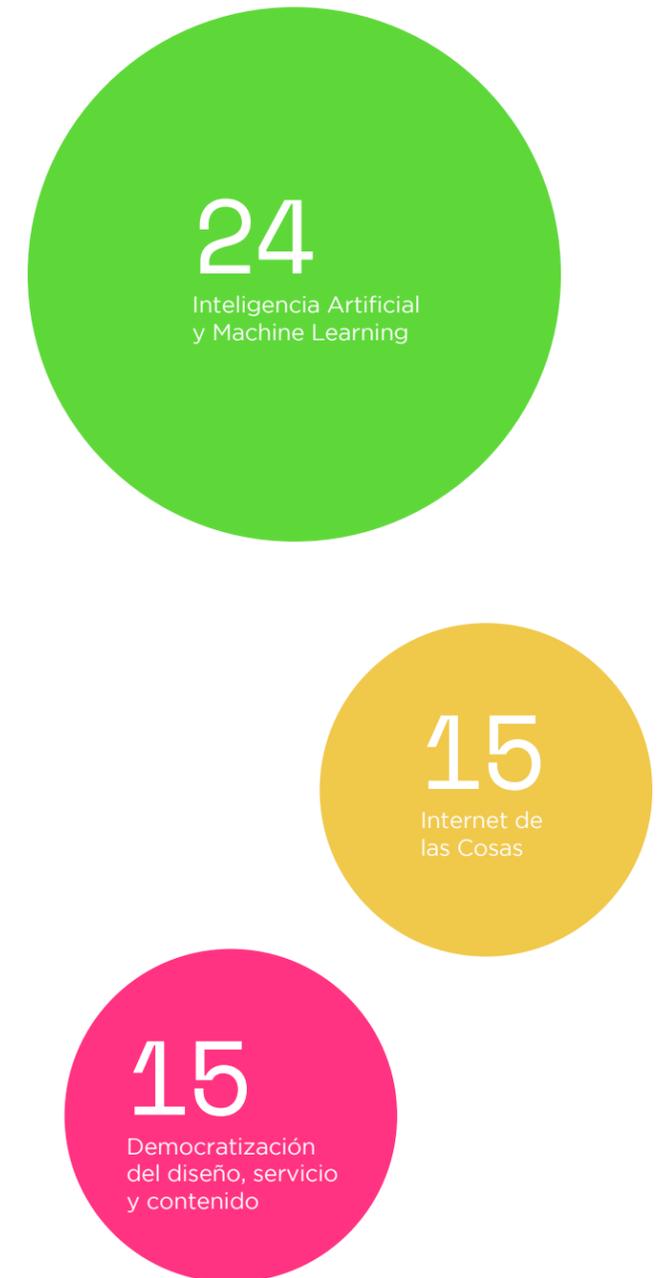
30%

Impuesto recaudado por primera vez por un gobierno a través de blockchain

En nuestro estudio comparamos startups de Industrias creativas versus industrias más tradicionales



En nuestro estudio la mayoría de las startups se destacaron por el uso de:



A pesar de que existe un sinfín de tecnologías, los grandes grupos de los emprendimientos que mostramos en este informe se enfocaron en la inteligencia artificial, Machine Learning (24) e Internet de las Cosas (15) y democratización del diseño, servicio y contenido.

No es de sorprender que la mayoría de las startups de la muestra apunten a la inteligencia artificial y al Machine Learning. Según un informe de KPMG, la inversión en inteligencia artificial y Machine Learning aumentará 20% en 2025, en 232.000 millones de dólares, cifra que supera con creces la inversión de 2018, de 12.400 millones de dólares.⁴ Según los datos del BID, los países con mayor beneficio serán Chile, Colombia, Perú y Brasil que en conjunto representan 85% de la producción económica sudamericana y en su totalidad la inteligencia artificial en Latinoamérica impactará el PIB en 5%.⁵ A pesar de que el PIB de otras economías mundiales será mayor, América Latina necesita promover el uso de esta tecnología, identificar las compañías que lo hacen bien, darlas a conocer, aprender de ellas e inspirar a otras. Asimismo, ampliar sus políticas públicas, de manera que se beneficie todo el ecosistema.

El segundo grupo más grande de la muestra usa internet de las cosas, una tecnología que tendrá un profundo impacto en el futuro, ya que se destaca por la infinidad de usos y aplicaciones desde la tarea del hogar hasta sectores como la seguridad ciudadana y de las ciudades. En América Latina se espera un crecimiento del 21%, alcanzando los 100 millones de dispositivos para 2022.⁶ Sus empresas invierten un promedio de 54,7 millones de dólares en iniciativas de internet de las cosas, y han demostrado un promedio de 18,3% en el crecimiento en los ingresos de las empresas.⁷

Los sectores de la economía naranja en sus conjuntos tienen una oportunidad única si exploran cómo podrían crear soluciones con todas estas nuevas tecnologías, en particular con internet de las cosas (IoT). Sin embargo, muchos no se ven naturalmente usando las nuevas tecnologías o simplemente las desconocen, y tienen miedo de dar un salto a ellas. Esto representa un desafío que debemos enfrentar, y ser capaz de comunicar cómo las nuevas tecnologías podrían tener un impacto positivo en sus productos, sin perder su esencia. Hasta ahora, Brasil es uno de los pocos países en la región que ha visto internet de las cosas como un componente clave en su estrategia digital. El Banco de Desarrollo de Brasil (BNDES), en asociación con el Ministerio de Ciencia, Tecnología, Innovación y Comunicaciones (MCTIC) y un consorcio de compañías, ha desarrollado el Plan Nacional de internet de las cosas.⁸ Este se enfoca en

proporcionar un análisis de prácticas internacionales, para así crear un punto de referencia de iniciativas y políticas públicas en relación a las tecnologías de internet de las cosas, y que podrían desarrollarse en Brasil. América Latina tiene muchos países tecnocreativos que se atreven a incursionar en las nuevas tecnologías como es el caso de Brasil y México, que ya trabajan en la robótica, donde existen entre uno y dos robots por cada mil empleados. En Suiza, Alemania, Japón y Corea del Sur, hay más de 20 robots por cada mil empleados. En China, la venta de robots ha crecido en 67% en los dos últimos años, el doble que el promedio global, que es de 34%.⁹

A pesar de que otros países llevan la delantera, las empresas de América Latina y el Caribe tienen una oportunidad con otros mercados como el de China y el de India, con un gran apetito en innovar en la oferta y consumo de productos y servicios creativos. Si aquellos que comienzan a desarrollar sus emprendimientos tecnocreativos en América Latina y el Caribe piensan en cómo hacerlas globalmente atractivas usando las nuevas tecnologías, les abriría un universo de oportunidades de colaboración. Hoy hay más cosas que nos unen de las que nos separan con el continente asiático. Asia actualmente tiene 59,5% de la población mundial, y atender a este mercado significaría un enorme potencial para el talento emprendedor de América Latina y el Caribe.

En el Banco Interamericano de Desarrollo creemos que el talento es el recurso inagotable de América Latina y el Caribe, y es este el que crea soluciones innovadoras para mercados locales y globales. Es el caso de Artificial Intelligence Recruitment Assistant (AIRA), una empresa chilena que ha inventado un sistema para publicar vacantes de trabajos, leer y evaluar las postulaciones, aplicar evaluaciones psicométricas y realizar entrevistas por videollamada con los postulantes. O el caso de la empresa 99, una compañía brasileña de viajes compartidos, que en el 2018 fue adquirida por Didi, la versión china de Uber, que en el 2016 compró Uber en China, para ayudar a consolidar su liderazgo en ese mercado y eliminar parte del enorme y costoso esfuerzo de competir con aquella.¹⁰

“El éxito que los fundadores y el equipo de 99 han logrado en Brasil encarnan el espíritu mismo de la iniciativa empresarial y la innovación en la región de América Latina”, dijo Chen Wei, fundador y CEO de Didi, en un comunicado.¹¹

En los últimos años, el sector creativo ha sido capaz de usar tecnología de punta para innovar en la economía naranja, pero igualmente en otros sectores más tradicionales como la salud, la educación y las finanzas, donde esta intersección es cada vez más notable. A pesar de que las startups son adaptaciones de modelos exitosos de otras partes del mundo, los emprendimientos latinoamericanos

han logrado personalizarlas o culturalizarlas, mejorando la propuesta original y creando un mercado local. En este informe encontraremos casos como el de Matternet, una empresa dominicana dedicada a la construcción y operación de redes de drones para transportar muestras de diagnóstico o medicamentos entre hospitales; o el de la argentina Satellogic, que produce y lanza satélites de bajo costo para la investigación, exploración y mapeo para producir datos de observación de la Tierra asequibles y de calidad comercial para la toma de decisiones diarias.

La muestra en este informe presenta empresas con diferentes niveles de desarrollo, pero con un enorme potencial en el mercado latinoamericano y global. En su mayoría, todas estas startups están a la distancia de un click para conquistar el mercado mundial, considerando que las fronteras están simplemente en lo que conocemos como la Nube.

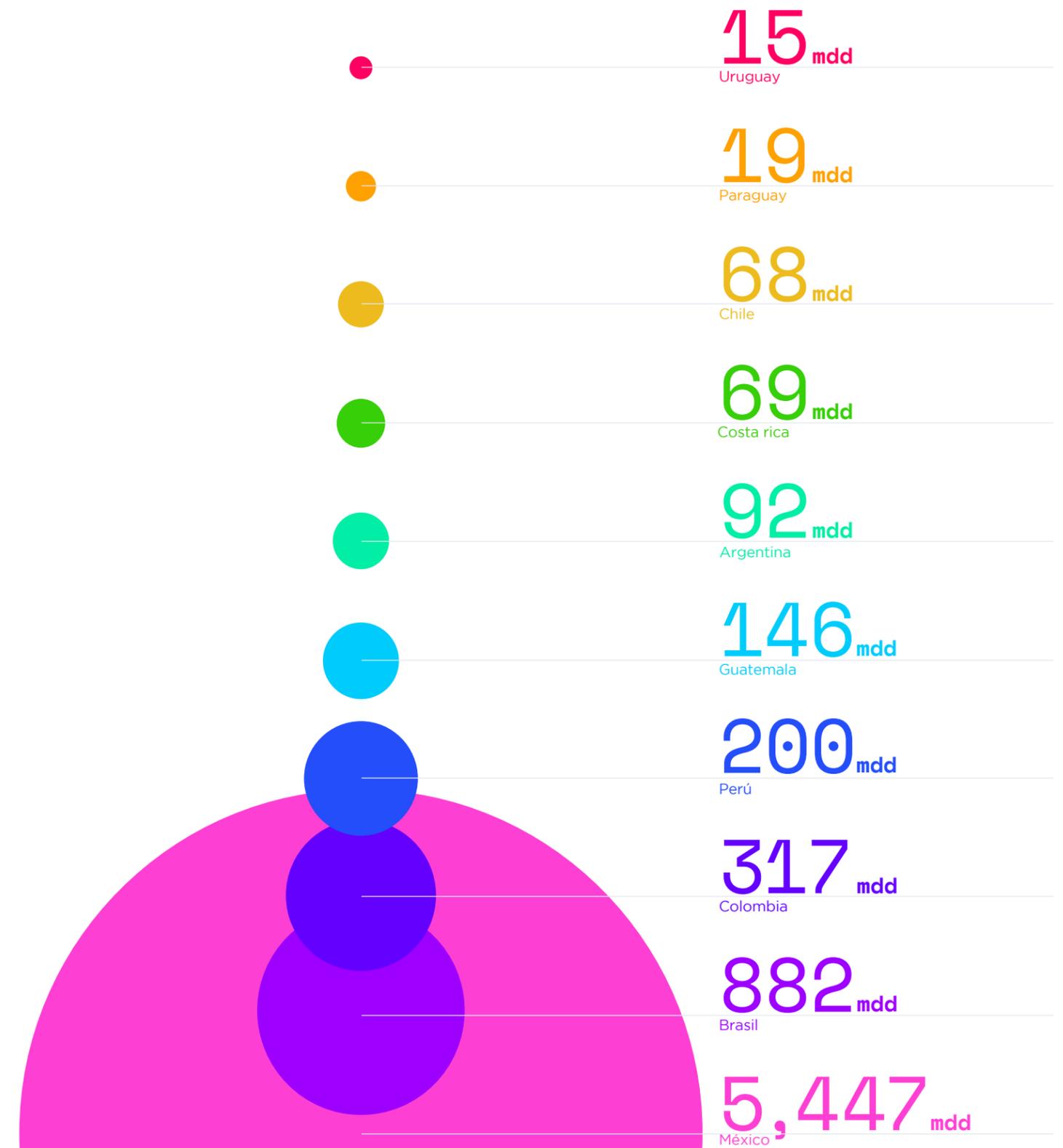
En el estudio observamos que en su mayoría los emprendimientos destacados tienen un enfoque en la producción de servicios. Esta tendencia no nos sorprende, ya que en la industria de servicios globales a nivel mundial crece entre el 8% y el 10%, de acuerdo con los datos producidos por la Asociación Nacional de Software y Compañías de Servicios (NASSCOM).¹² América Latina y el Caribe ha registrado un crecimiento significativo en la última década y se ha ganado un lugar destacado en el mapa de la exportación de servicios a nivel

Exportaciones latinoamericanas de bienes creativos, 2015 (millones de dólares)

mundial, lo que representa una oportunidad para los servicios creativos (Cushman y Wakefield, 2016).¹³

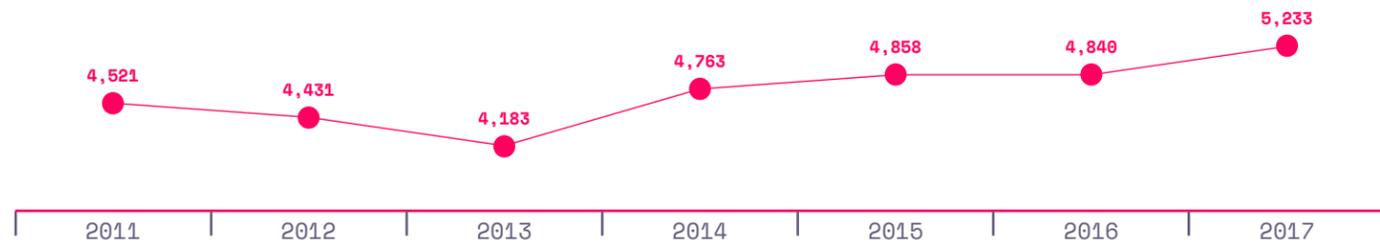
El desarrollo de software y de tecnologías enfocadas en la Big Data es otro factor destacable entre las empresas seleccionadas. Es el caso de Amis, que es la primera herramienta tecnológica antibullying de Colombia, basada en la inteligencia artificial, recolección y análisis de datos. O Usound, una startup de Argentina, que desarrolló un sistema auditivo para personas con disminución auditiva o hipoacúsicas, basado en la inteligencia artificial, que a través de una aplicación y auriculares convierte cualquier smartphone en un audífono para escuchar mejor.

Los países que lideraron este estudio fueron Brasil, México, Argentina y Colombia, representando más de la mitad de los emprendimientos destacados, y notablemente se hallan en el top 10 de los países con mayores exportaciones en bienes creativos. El caso de México es meritorio, ya que se ha convertido en el mayor exportador de bienes creativos de la región latinoamericana, con exportaciones anuales superiores a 5.200 millones de dólares, demostrando de esta manera un gran potencial para ser un jugador relevante a nivel mundial en el sector de los servicios globales.¹⁴



Fuente: ProMéxico, con datos de Global Trade Atlas, 2016

Exportaciones mexicanas de bienes creativos, 2011-2017



De acuerdo al Sistema Armonizado 2017, grupo de subpartidas definido por la Unctad.
Fuente: ProMéxico, con datos Global Trade Atlas, 2018.

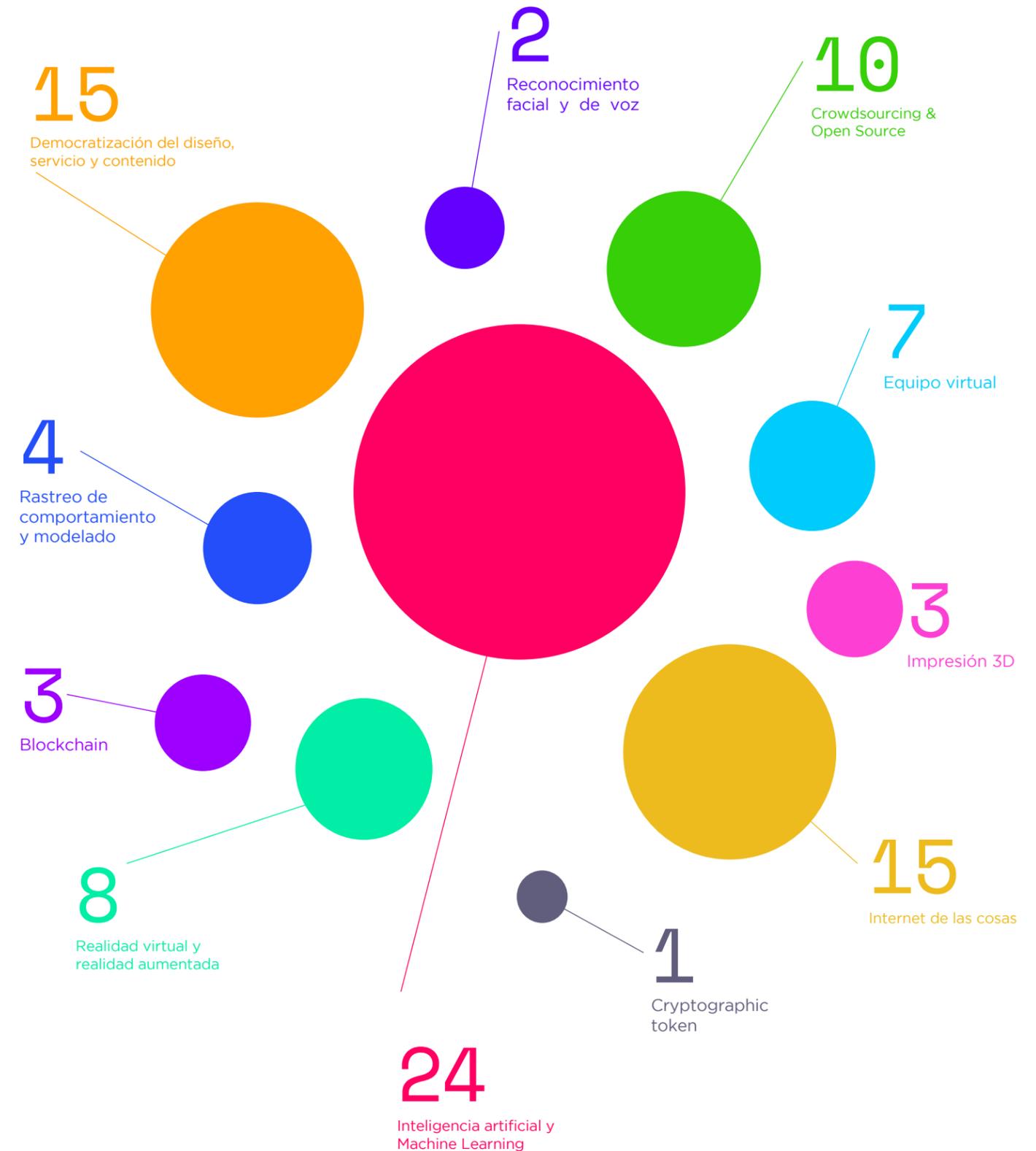
La transformación tecnológica impulsa los nuevos modelos de negocios y permite a las empresas más pequeñas incorporar la tecnología desde el inicio de su desarrollo. Una de las características que observamos en los startups destacadas, además de enfatizar en tecnologías como inteligencia artificial, aprendizaje automático, realidad virtual e internet de las cosas, fue el alto enfoque en la experiencia de usuario (UX), al diseñar sus productos y servicios. La experiencia de usuarios es un componente clave para satisfacer a nuevos compradores que no quieren pensar cómo usar una aplicación o en producto, sino simplemente lo quieren utilizar de un modo más sencillo. Tener claro desde un principio una buena experiencia de usuario puede ser el diferenciador de un producto similar en un mercado que está en constante competencia.

Tal como señalamos en 2016: “La perspectiva que regresa a los principios básicos es la piedra fundamental de cualquier tecnología o producto bien diseñado, capaz de demostrar una manera más eficiente, más moderna y menos complicada para lograr un objetivo. Al final, el usuario —que es el rey— debe poder ver el valor de manera clara y rápida. Por supuesto que la investigación y el desarrollo deben mejorar la funcionalidad, la eficiencia y la durabilidad. Pero para que sigan encendidas las luces en la oficina del CEO, la experiencia del usuario debe estar a la vanguardia de la innovación”.¹⁶

Según el Design in Tech Report 2018, las 10 tendencias que tendrán mayor impacto en el diseño son:

- **Inteligencia artificial y Machine Learning**
- **Realidad aumentada**
- **Realidad virtual**
- **Rastreo de comportamiento y modelado**
- **Impresión 3D**
- **Equipos distribuidos y espacio de trabajo virtual**
- **Democratización del diseño**
- **Diseño algorítmico**
- **Crowdsourcing y Open Source**
- **Reconocimiento facial y de voz**

En nuestro estudio encontramos que los 50 emprendimientos destacados están dentro de las 10 tendencias:



Metodología

El mapeo se enfocó en generar la información de las innovaciones tecnológicas de las industrias creativas y culturales y otros sectores que usan sus componentes claves en el diseño. La evaluación se llevó a cabo a más de 400 startups de América Latina y el Caribe, a las que se le aplicó los criterios de evaluación para llegar a la muestra de las 50 destacadas en este reporte.

LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN SE ENFOCARON EN TRES ÁREAS:

1. Uso de la tecnología: Dentro de este criterio evaluamos si la empresa ha desarrollado una tecnología patentada, si trae una solución única que genera valor y que permite realizar una actividad que antes no era posible sin el empleo de la tecnología, si la tecnología en uso era parte componente del servicio o producto, o si únicamente se utilizaba para la comercialización del mismo.

2. El impacto: Dentro de este criterio evaluamos si han sido capaz de generar empleos, valor económico, transformar su comunidad, ciudad o entorno. En el caso de los productos viable mínimo (MVP), si la solución es capaz de impactar a miles de personas porque resuelve un problema global.

3. La innovación: Dentro de este criterio evaluamos si incorpora en su proceso una perspectiva nueva y diferente que genera valor, si la solución trata de resolver un problema en el entorno local o global, y si su valor simbólico permite la apropiación del producto, transformando la herencia cultural del entorno en el que opera.

OBSERVACIONES DE LA MUESTRA

Se evaluaron 400 proyectos de los 26 países miembros del BID, y de estos pudimos ver:

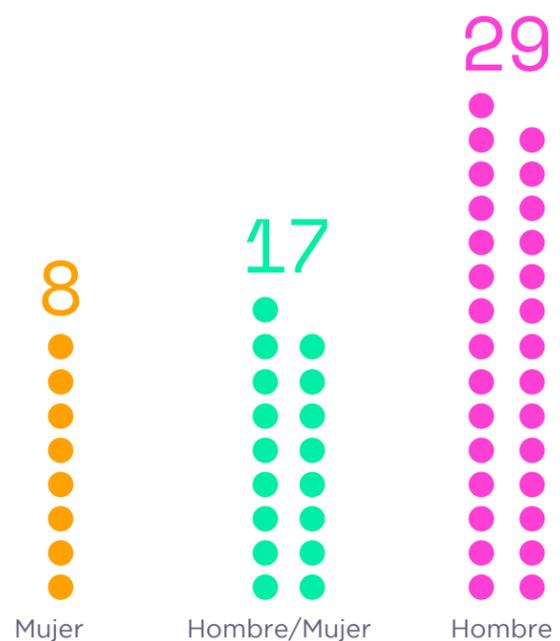
Número de empresas destacadas por país



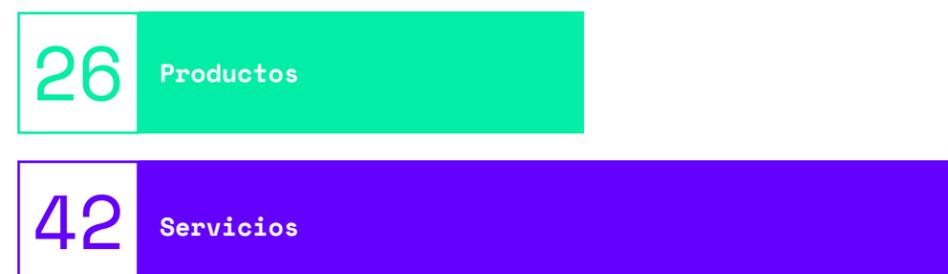
Desarrollo de software



Distribución por género de los fundadores y cofundadores de los 50



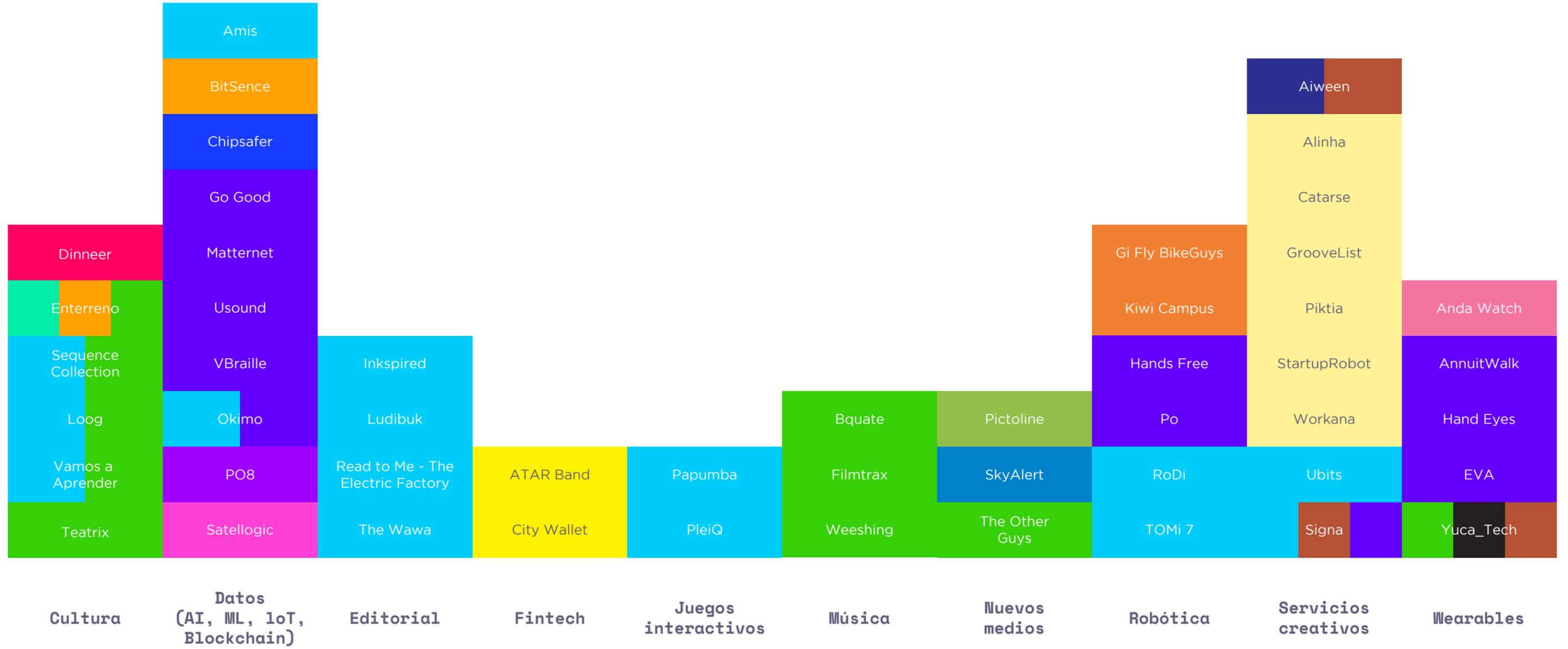
Tipo de soluciones



Plataformas más usadas



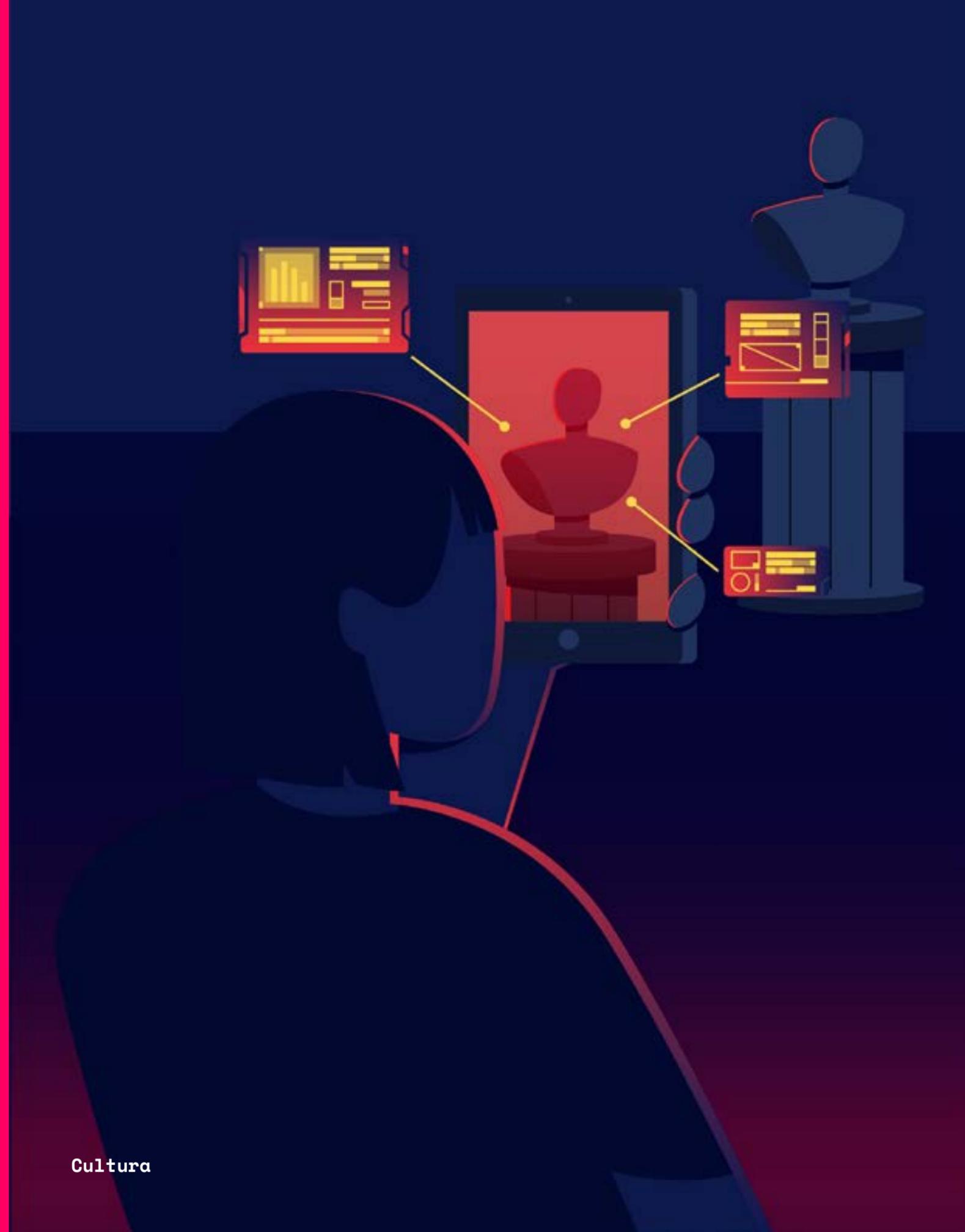
Correlación entre la categoría tecnocreativa y el sector BID



tecnocreativa

SECTOR BID

Cultura y entretenimiento



Cultura y entretenimiento

La tecnología

ha transformado el modo de vivir la cultura en América

El streaming y el video

on demand han sido un parteaguas para la música, el teatro, el cine y otras expresiones artísticas.

67%

de los millennials paga por uno o más servicios de contenido on demand.

VISIÓN GLOBAL

El arte contemporáneo y la cultura se han transformado con la tecnología, trayendo nuevas formas de mezclar medios, dispositivos y materiales para crear.¹⁷

Existe una tendencia cada vez más fuerte a entremezclar elementos artísticos con video, animación, sonido, realidad aumentada y virtual, impresión 3D, ciencia, software e interacciones sociales,¹⁸ así como colaboraciones entre artistas y desarrolladores, expertos en tecnología, diseñadores y científicos.¹⁹ Esta tendencia ha permitido que el rol del público evolucione de ser observador a participar activamente en la creación cultural y artística.

Internet ha tenido un papel crucial en la propagación, consumo y recepción del arte. Ahora es un proceso continuo, de exploraciones y más colaborativo. La llegada de plataformas como Netflix, Hulu, YouTube, ha empujado a la industria cultural a crear servicios para consumir teatro, música y documentales en cualquier momento, desde cualquier lugar.²⁰ Gracias a internet, la cultura y el arte han tenido más visibilidad, creándose un apetito mayor para consumir experiencias en vivo. En 2017, se vendieron más de 60 millones de boletos para presentaciones en vivo, generando un ingreso de 4,9 mil millones de dólares a nivel mundial.²¹

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

América Latina y el Caribe es una zona rica en cultura. No es sorpresa ver colaboraciones entre desarrolladores de código, diseñadores, arquitectos y científicos que fusionan su trabajo con el arte en aplicaciones tan distintas como reconstruir y documentar nuestro patrimonio cultural. Un ejemplo de ello es Vamos a Aprender, una serie de aplicaciones para móvil que buscan preservar la riqueza lingüística de México, donde existen 68 lenguas indígenas y 364 variantes.

En la región nuestra cultura es históricamente híbrida y diversa, y por ello la política, los temas sociales y las tradiciones son temas frecuentemente abordados en las expresiones artísticas de museos, galerías, paredes urbanas y en variadas propuestas arquitectónicas. Sin embargo, mucho material y acervo podría perderse si no se preserva la fotografía y documentos originales. EnTerreno es una plataforma que ha recolectado y digitalizado más de 40.000 fotos históricas de Chile no solo registrando lugares, sino múltiples manifestaciones artísticas que exhiben las paredes de sus ciudades.

SANTIAGO



01

Enterreno

ENTERRENO

Chile - México

Enterreno es una plataforma colaborativa que permite ver a través de fotos históricas cómo lucía en el pasado el lugar exacto donde uno se encuentra.



Enterreno ha recolectado y digitalizado más de 50.000 fotografías históricas de lugares de Chile. A través de la geolocalización en la aplicación, el usuario puede ver cómo lucían los lugares mientras los visita.

FUNDADORES

Felipe Bengoa Trucco y
Nicolás Fernández Gurruchaga

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

+ de 200.000 usuarios en redes sociales

WEBSITE

www.enterreno.com



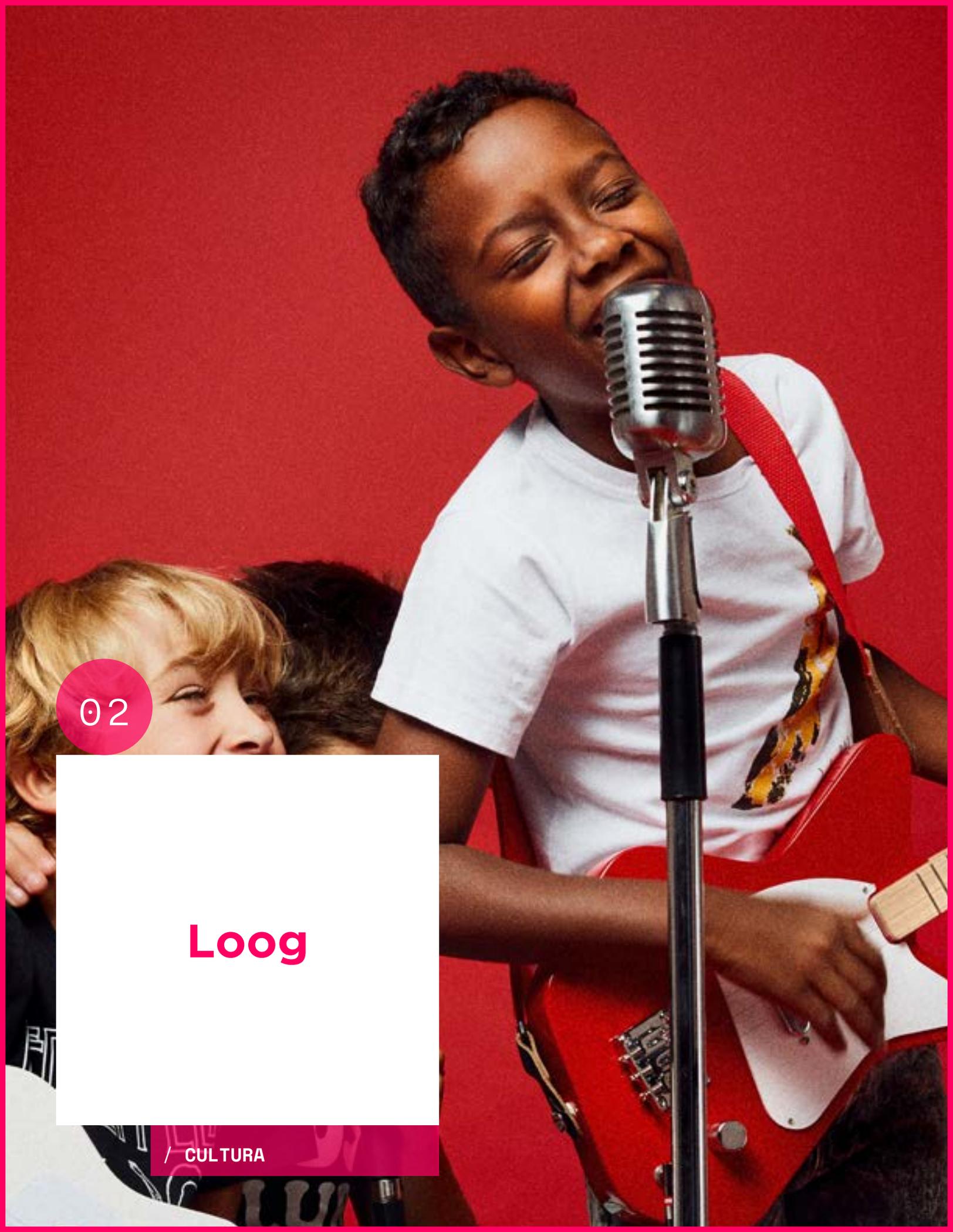
Enterreno ha recolectado y digitalizado más de 50.000 fotografías históricas de lugares de Chile.

POR QUÉ EXISTE

Es fácil olvidar la historia de nuestros pueblos, su arquitectura, sus paisajes. La memoria histórica cada vez es más relevante capturarla a través de imágenes para conocer mejor sobre nuestros países.

CÓMO MEJORA VIDAS

Preservar un archivo histórico y difundir estas fotografías en una plataforma digital, es una forma de concientizar y reforzar el amor al patrimonio, la pertenencia y las raíces de cada lugar. Al ser una tecnología común, masiva e interactiva, los creadores buscan democratizar el acceso a la historia para reforzar la identidad cultural y el turismo histórico.



02

Loog

/ CULTURA

LOOG

Uruguay, Estados Unidos

Loog es una compañía de guitarras y una aplicación móvil que cuenta con el reconocimiento de voz facial y realidad aumentada que permite aprender a tocar música.

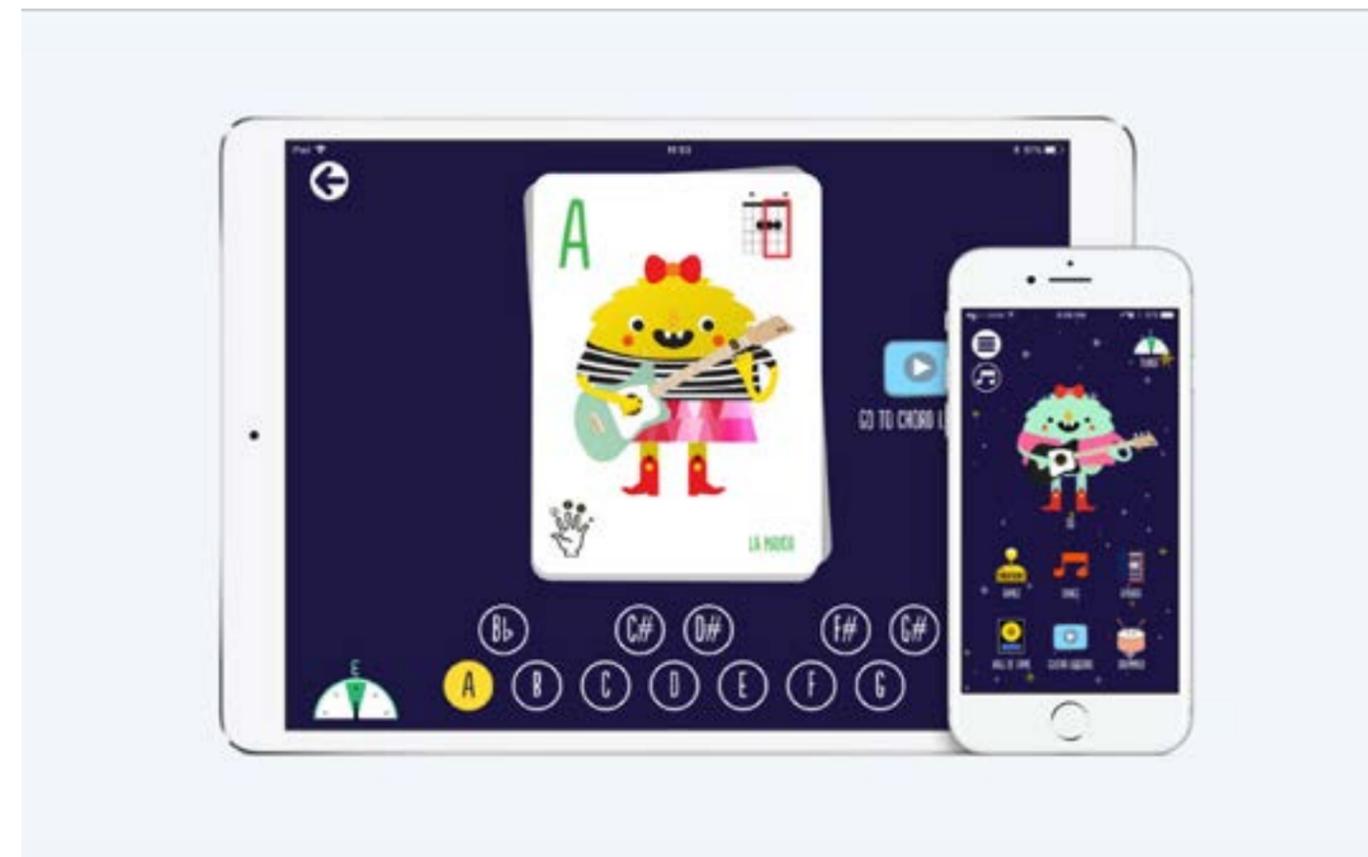


FUNDADOR
Rafael Atijas

AÑO DE FUNDACIÓN
2011

WEBSITE
www.loogguitars.com

Arte y Cultura Educación
Cancionero Digital Guitarras
Guitarras eléctricas Autoestima
IP Software Lecciones de Guitarras
Coordinación Muscular Música



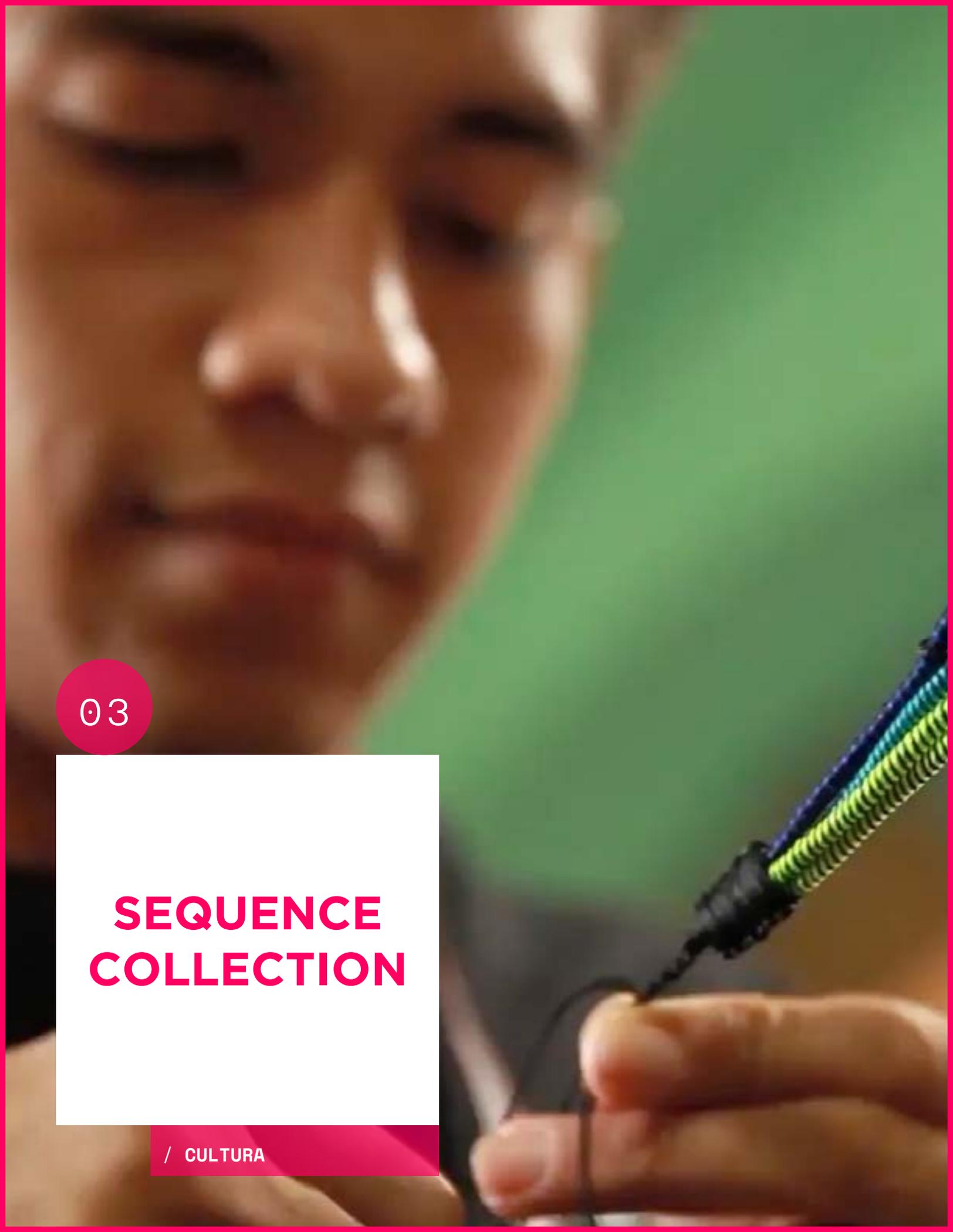
Un instrumento musical brinda beneficios que van más allá de la música.

POR QUÉ EXISTE

Tocar guitarra es difícil y por eso la mayoría abandona el intento. Las guitarras para niños son simplemente réplicas pequeñas de las guitarras tradicionales y no tienen ningún elemento que haga que un chico se entusiasme y termine aprendiendo a tocar. El diseño de Loog tiene tres cuerdas y viene con una aplicación con lecciones en video, juegos que enseñan música, un afinador y un cancionero digital con canciones muy conocidas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Un instrumento musical brinda beneficios que van más allá de la música: quienes aprenden a tocar un instrumento desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Loog hace que los niños se entusiasmen por aprender y así desarrollan habilidades matemáticas, coordinación muscular, autoestima, foco, creatividad, las que los acompañarán a lo largo de sus vidas.



03

SEQUENCE COLLECTION

/ CULTURA

SEQUENCE COLLECTION

El Salvador, Estados Unidos

Sequence Collection crea diseños de alta costura, hechos en colaboración con diseñadores internacionales. A través de dispositivos móviles, entrena a jóvenes salvadoreños en riesgo.



Su objetivo es interrumpir el ciclo de violencia que limita a los jóvenes en riesgo. Estos jóvenes, pertenecientes a diferentes pandillas, son entrenados a través de Skype en técnicas sofisticadas de los más altos estándares. El uso de la tecnología es la única herramienta y posibilidad para que ellos aprendan, ya que es imposible llegar a las zonas donde se encuentran

FUNDADORA
Ariela Suster

USUARIOS/LOGROS
40 artistas empleados, 16 programas de desarrollo personal y profesional creados, 10 alianzas y colaboraciones con diseñadores de alta moda y empresas.

WEBSITE
www.sequencecollection.com

Arte y Cultura Inversión Social
Educación Diseño de Moda
Trabajo Juventud en Riesgo
Seguridad Ciudadana



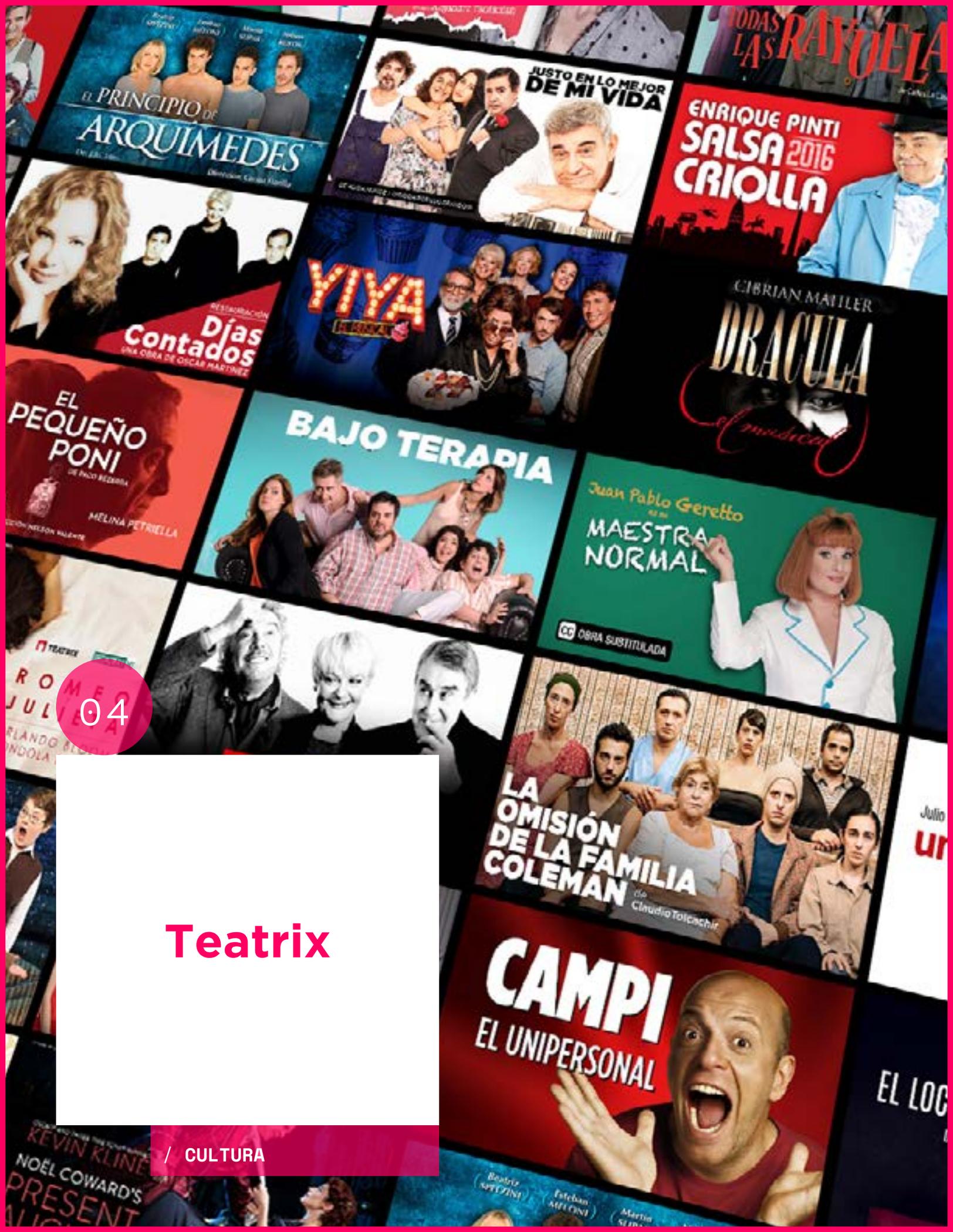
Con el uso de Skype los jóvenes aprenden técnicas sofisticadas de los más altos estándares.

POR QUÉ EXISTE

Fuera de las zonas de guerra, El Salvador se ha convertido en uno de los países más peligrosos del mundo, en donde medio millón de personas están vinculadas a pandillas. Tras ser testigo de la guerra y la violencia, la fundadora de Sequence Collection, nacida y criada en El Salvador, tuvo la determinación de cambiar la secuencia de eventos que mantienen a su país y a su gente atrapada en el ciclo de la violencia. Después de varios años de una exitosa carrera en el mundo de la moda en Nueva York, Ariela regresa a El Salvador para combinar sus dos pasiones: la moda y ayudar en la transformación de su comunidad.

CÓMO MEJORA VIDAS

Empleando a hombres jóvenes en riesgo y expuestos a la violencia, la empresa busca romper ese ciclo, creando oportunidades para la superación personal y profesional. A través de capacitación y programas de desarrollo con el uso del arte y la tecnología transforma la forma en la que los jóvenes ven su futuro, sintiéndose orgullosos de su trabajo, además de convertirse en ejemplos de superación y agentes de cambio para otros pares. Así, busca alejarlos de una vida donde las pandillas y la violencia parecen ser su única opción.



04

Teatrix

/ CULTURA

TEATRIX

Argentina

Teatrix es una plataforma de video on demand que permite disfrutar del teatro en cualquier momento y lugar.



Este servicio de suscripción permite ver obras filmadas en calidad HD y con tratamiento cinematográfico, desde el computador, televisión y diversos dispositivos electrónicos.

- FUNDADORA**
Mirta Romay
- AÑO DE FUNDACIÓN**
2015
- USUARIOS**
Más de 5.000 suscriptores
- WEBSITE**
www.teatrix.com

- Arte y Cultura
- Democratización de la Cultura
- Distribución de Obras de Teatro
- Distribución Digital
- Video On-Demand



Este servicio de suscripción permite ver obras filmadas en calidad HD y con tratamiento cinematográfico.

POR QUÉ EXISTE

Esta plataforma busca acercar el teatro a los espectadores, democratizándolo, promoviéndolo y permitiendo su disfrute a una población que hasta ahora no tenía acceso a él.

CÓMO MEJORA VIDAS

Democratizar este arte permite incluir a aquellos que por distintos motivos no gozan de su acceso: gente mayor, discapacitados, estudiantes de teatro, profesores, público en general con inquietudes culturales e intelectuales. Tiene un amplio potencial en educación y formación para todas las edades.

A woman with dark hair, wearing a black shawl over a blue and white patterned blouse and a red necklace, is smiling and looking upwards. She is holding a tablet computer in her hands. The background is a large, open courtyard with a wet, reflective stone floor. The courtyard is surrounded by a two-story building with classical architectural features, including arches and windows. The scene is brightly lit, suggesting daytime.

05

Vamos a Aprender App

/ CULTURA

VAMOS A APRENDER APP

México

Vamos a Aprender se enfoca en preservar la riqueza cultural de México, a través de tres aplicaciones para aprender mixteco, náhuatl y purépecha. Asimismo enseña español a quienes hablan estos idiomas.



El Laboratorio de Ciudadanía Digital y la editorial interactiva Manuvo decidieron desarrollar estas aplicaciones, ya que en México existen 68 lenguas indígenas y 364 variantes lingüísticas. Este es un primer paso para aprender e integrar de manera más fácil a todos aquellos que hablen y quieran aprender estas lenguas. Las aplicaciones consisten en juegos y desafíos con temas desde saludos, números, frutas y animales, hasta lecciones sobre el sistema de vida comunitaria, la composición geográfica y espacios sagrados de estas culturas.

FUNDADORES

Donato García, en colaboración con el Laboratorio de Ciudadanía Digital, del Centro Cultural de España en México, y desarrollada por Manuvo.

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

Mixteco: 32.191
Purépecha: 12.636
Náhuatl: 73.140

Arte y Cultura

Educación

Lenguas Indígenas

Herencia Cultural

IP Software



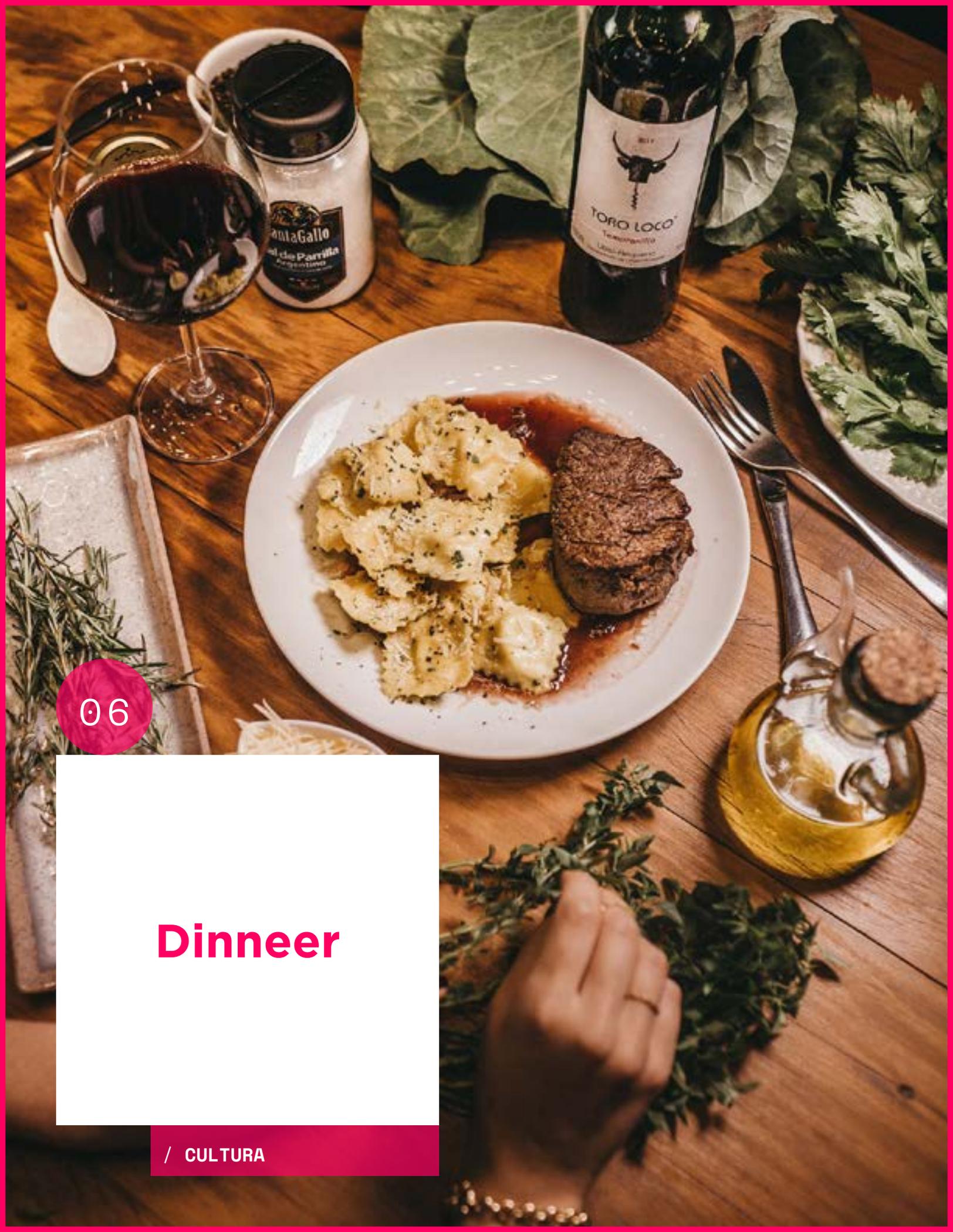
En México, existen 68 lenguas indígenas y 364 variantes lingüísticas.

POR QUÉ EXISTE

Con casi medio millón de hablantes, el mixteco es la tercera lengua indígena más hablada en México; sin embargo, este número ha disminuido, en parte, debido a la discriminación de los pobladores de habla hispana o por ser clasificadas “dialectos” y no lenguas. Perder una lengua, trae consigo la pérdida de la visión y entendimiento del mundo de una cultura.

CÓMO MEJORA VIDAS

La tecnología no debe excluir a la tradición y, al contrario, debe ayudar a preservarla. Este conjunto de aplicaciones ha sido creada para beneficiar la cultura originaria de México, sus lenguas y forma de vida, para su preservación y revitalización. Además de la enseñanza lingüística, Vamos a Aprender pretende poner a las lenguas originarias al mismo nivel que el español, en cuanto a su valor histórico, social y cultural.



06

Dinneeer

/ CULTURA

DINNEER

Brasil - Opera en 49 países

Dinneer conecta personas que aman las experiencias gastronómicas con anfitriones apasionados por el arte de cocinar en 49 países.



FUNDADORES

Flavio Estevam, Raphael Jara
y Luiz Candreva

AÑO DE FUNDACIÓN

2013

USUARIOS

4.000 hosts y
20.000 experimentos gastronómicos

WEBSITE

www.dinneer.com



Servicios Creativos

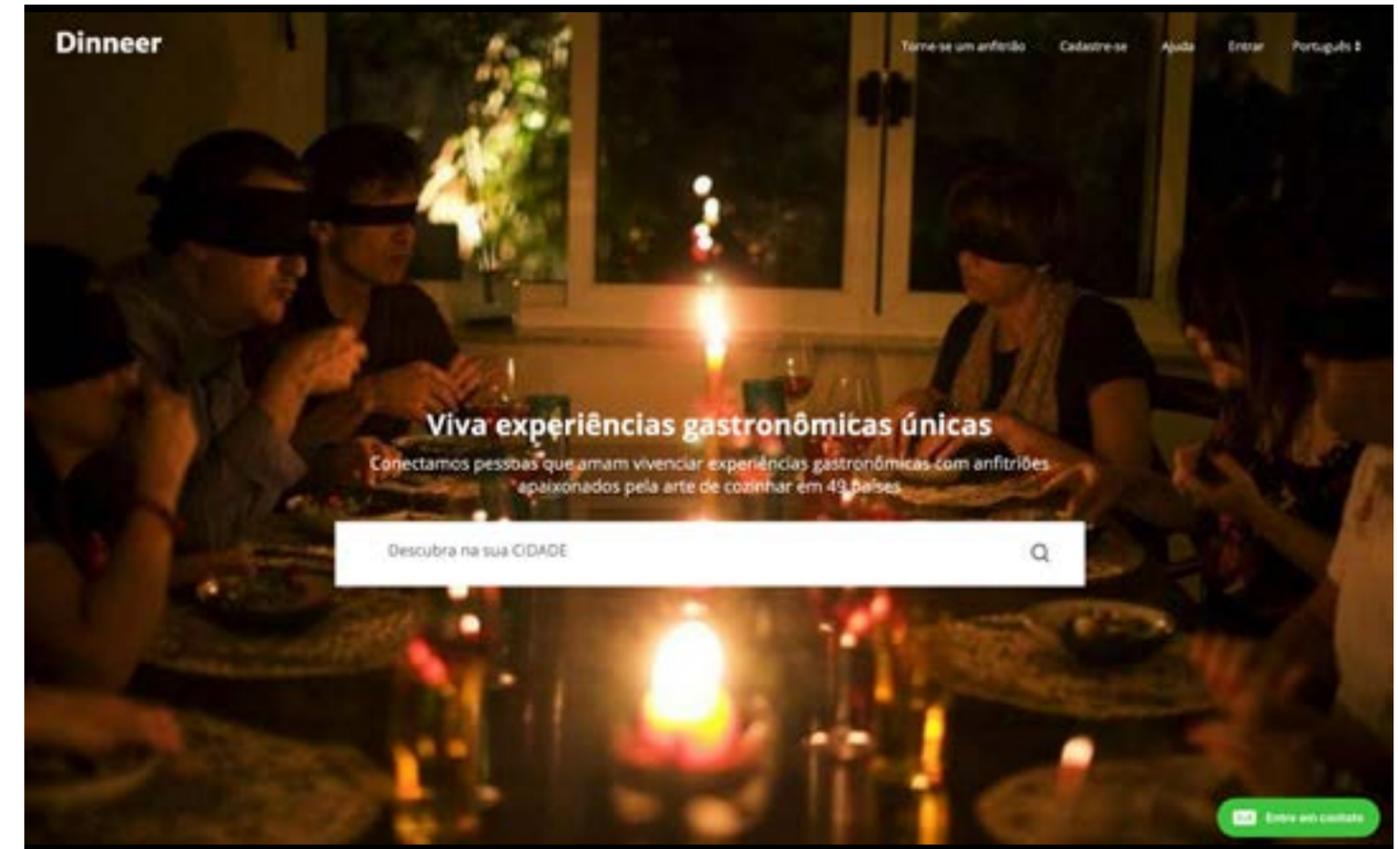
Comedor Compartido

Experiencias Gastronómicas

Chefs

Arte de Cocinar

Ingresos



Dinneer ofrece una diversidad de experiencias en torno a la gastronomía en más de 49 países.

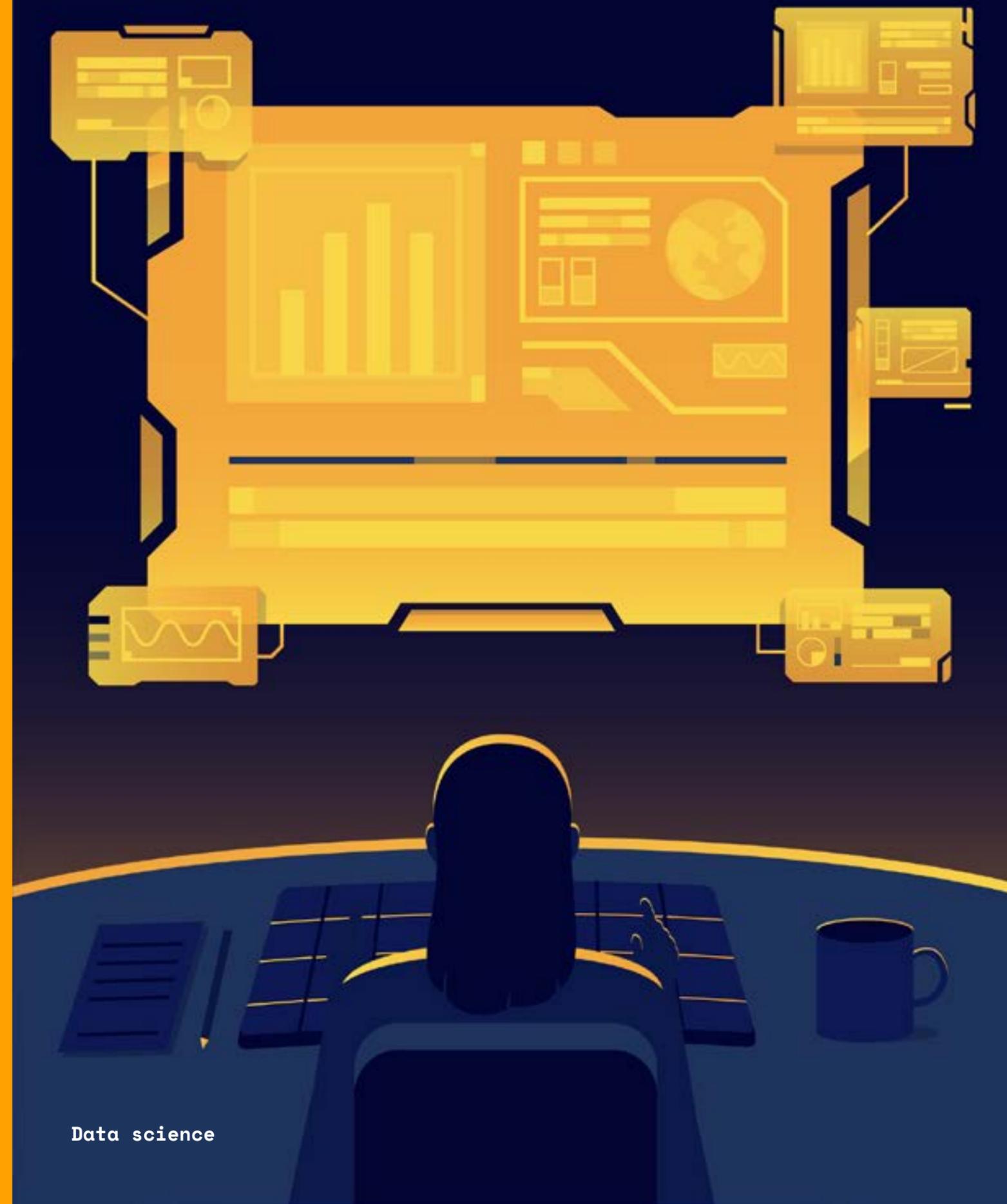
POR QUÉ EXISTE

Como el mundo busca nuevas experiencias gastronómicas, Dinneer abre un espacio a aquellos que están dispuestos a tener estas experiencias, pero asimismo para quienes aman la gastronomía y están dispuestos a crearla.

CÓMO MEJORA VIDAS

Facilita a las personas que desean tener una fuente de ingresos a través de la gastronomía. Este es un poderoso lenguaje de encantamiento y entretenimiento que une a las personas alrededor de una mesa.

Data science



Data science

Data science

75%

de los ejecutivos globales encuestados confirmaron que implementarán activamente la inteligencia artificial en los siguientes tres años.²²

Salud, finanzas, marketing y agricultura moderna

son las industrias en las que la ciencia de datos ha tenido mayor crecimiento a nivel global.²³

46%

de las empresas en América Latina de alto desempeño ya realiza pruebas u opera con la inteligencia artificial, basada en la ciencia de datos.²⁴

VISIÓN GLOBAL

Los datos se han convertido en mucha información, con un importante beneficio para la sociedad, aunque con una gama infinita de desafíos. Cada día, se generan 2,5 trillones de bytes al día, debido a los millones de usuarios que comparten información constantemente: ¿sabías que cada minuto se envían 15.220.700 de mensajes de texto alrededor del mundo?²⁵ Este es solo un ejemplo de la enorme cantidad de información que se genera día a día en páginas web, dispositivos móviles, transacciones, imágenes o videos. En paralelo, surgen nuevas soluciones tecnológicas para organizar e interpretar la información. A estos esfuerzos se les conoce como ciencia de datos: la intersección de estadística, diseño, informática y ciencias sociales. El rápido avance y el creciente interés de las instituciones y empresas por esta ciencia ha hecho que los modelos de aprendizaje automático (Machine Learning) e inteligencia artificial sean cada vez más deseados y accesibles.

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

En América Latina en la actualidad, sobre el 88% de los negocios son conscientes del papel transformador que tendrá la ciencia de datos en el futuro de sus compañías,²⁶ así como del desafío que representa la integración de las nuevas tecnologías en la cultura de las empresas y en los modelos de negocios. Cambios positivos que llegarán a impactar el 50% del PIB de nuestra región en los próximos tres años. Por ejemplo, 70% del gasto en tecnologías de la información entre 2019 y 2022 debería alcanzar los 380.000 millones de dólares, enfocado en áreas como los temas de movilidad, la nube, el Big Data y las redes sociales.²⁷

En el último análisis de Frost & Sullivan, el mercado latinoamericano de Big Data crecerá en 293%, representando 8,5 millones de dólares para el 2023. Es liderado por Brasil (46,7%) y México (26,7%), seguido de Colombia (7,9%), Chile (6,9%), Argentina (5,6%) y Perú (2,4%).²⁸ La inversión está clara para muchas empresas que ya se encuentran rompiendo modelos como es el caso de iFood, un emprendimiento brasileño de distribución de alimentos que invertirá 20 millones de dólares en una nueva academia de inteligencia artificial, que se centrará en el aprendizaje automático, aprendizaje profundo, ciencia del comportamiento y la eficiencia logística para aprovechar las oportunidades y garantizar el éxito de la empresa en el futuro.²⁹ Sin embargo, las soluciones no solo llegan de los países líderes, sino que despiertan la innovación en otros más pequeños. Es el caso de Matternet, de República Dominicana, un emprendimiento que transporta materiales médicos y medicamentos a través de drones, usando la inteligencia artificial para crear rutas de vuelo. Y Okimo, de Paraguay, que a través de Machine Learning, ha logrado la detección temprana de los problemas visuales y de desarrollo que podrían afectar el rendimiento lector de los niños.

A pesar de que el campo de la ciencia de datos es relativamente nuevo en la región, hay un enorme potencial para empresas y jóvenes profesionales para desarrollar cada vez más aplicaciones para la vida real y los negocios.³⁰ En Latinoamérica, el buen manejo de la Data puede significar el motor del progreso, la innovación y su participación en la economía global. Asimismo, cada vez más gobiernos colaboran con empresas de Data para crear iniciativas que ayuden a reducir la corrupción, mejorar los servicios de salud y reducir la violencia en las ciudades, como es el caso de Brasil, Perú y Argentina.³¹



07

Amis

/ DATA SCIENCE

AMIS

Colombia

Amis es la primera herramienta tecnológica antibullying de Colombia. Basada en la inteligencia artificial, recolección y análisis de datos, identifica y mide los conflictos escolares.



Busca mejorar la calidad de la convivencia en los colegios a través de la prevención de la violencia, intimidación, acoso sexual, pandillaje y consumo de drogas. Además, detecta los factores que afectan las relaciones y rendimiento académico de los estudiantes para prevenir los conflictos y adecuar las estrategias pedagógicas.

FUNDADORES

Eva Mariel Espitia, David Rojas y Andrés Roa

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

65.000 estudiantes en instituciones educativas
9.000 usuarios en empresas privadas

WEBSITE

www.amis.com.co



En Colombia, 1 de cada 5 niños es víctima de agresión verbal y psicológica.

POR QUÉ EXISTE

En Colombia, 1 de cada 5 niños es víctima de agresión verbal y psicológica, y 1 de cada 3 es víctima de agresiones físicas. No obstante, 60% de los problemas de convivencia escolar son desconocidos por los padres y maestros, ya que los niños no denuncian por miedo a recibir más agresiones.

CÓMO MEJORA VIDAS

A través de algunos cuestionarios de personalidad y las denuncias anónimas que se conectan en una red neuronal, Amis encuentra y analiza comportamientos negativos, tendencia a ser víctima de cada estudiante y niveles de conflictividad para ayudar a los maestros y orientadores a crear mecanismos de prevención, protección, detección temprana y denuncia de conductas que afecten el bienestar de los estudiantes. Detener el acoso y la violencia en las escuelas ayuda a prevenir traumas, adicciones, depresión, deserción escolar y el suicidio entre los niños y jóvenes.

08

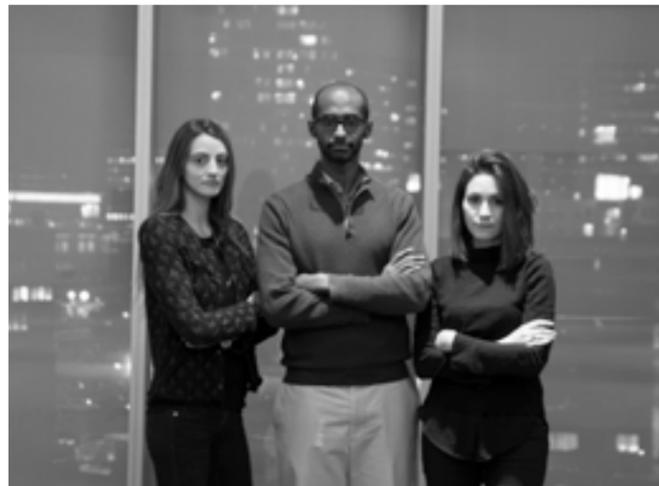
Bitsence

/ DATA SCIENCE

BITSENCE

Costa Rica

Desarrolló una tecnología que combina hardware y software para detectar y analizar en tiempo real la actividad de los peatones, información ambiental como la cantidad de luz, calidad del aire, temperatura, y el nivel de ruido.



Las actividades se capturan a través de los dispositivos inteligentes y de esta manera es completamente anónima y no invasiva. BitSence está compuesto por un galardonado equipo interdisciplinario de diseñadores urbanos, desarrolladores de software y arquitectos de negocios que han colaborado con ciudades, instituciones educativas y empresas en una gama de proyectos de vanguardia que exploran las intersecciones del uso del espacio y la comodidad de los ocupantes.

FUNDADORES

Arianna Salazar, Amar el Seed y Nissia Sabri

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

WEBSITE

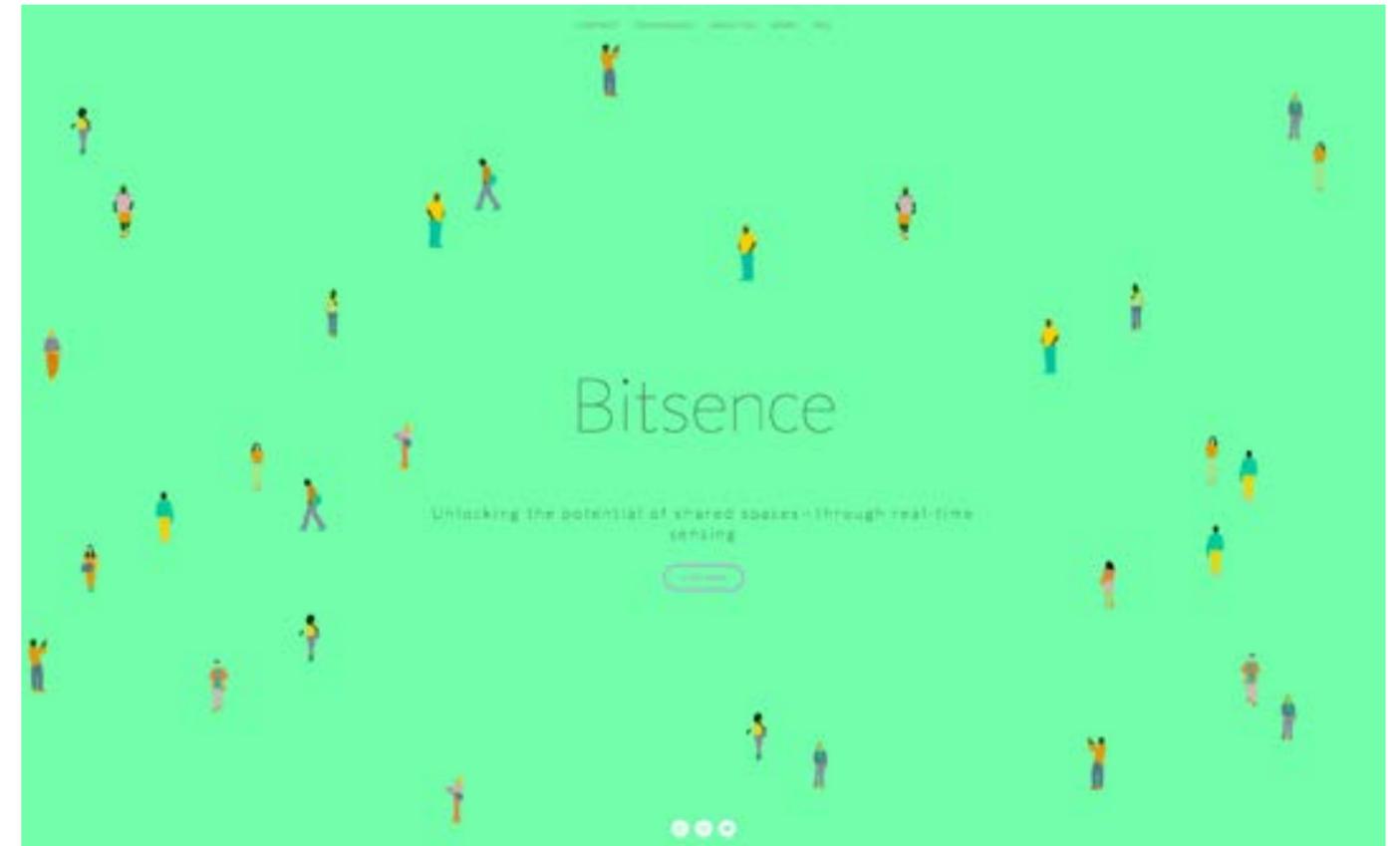
www.bitsence.io

Desarrollo Urbano y Vivienda

Ciudades Inteligentes Internet de las Cosas

Ciencia de Datos Inteligencia Artificial

Seguimiento de Comportamiento



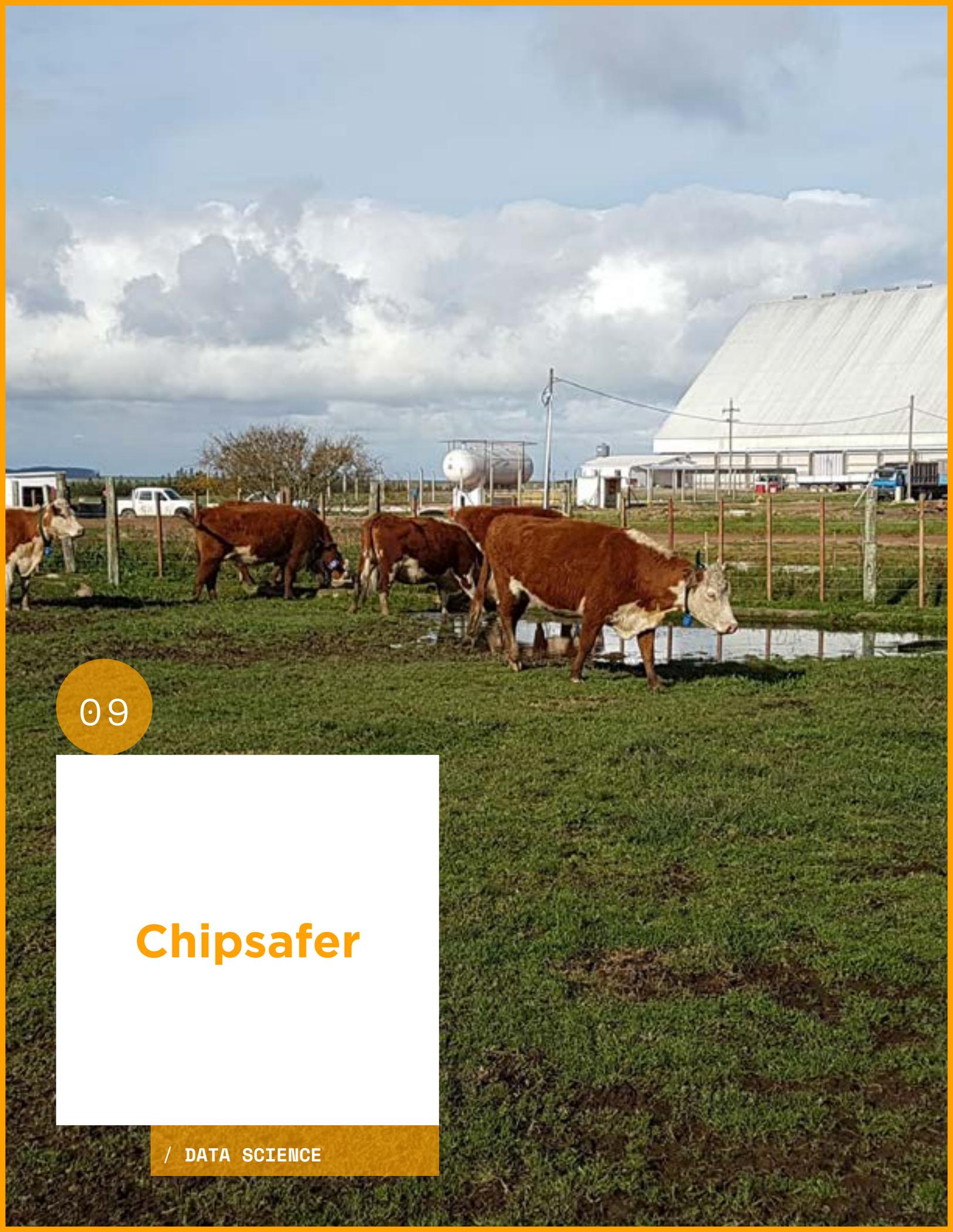
El corazón de BitSence es utilizar datos para entender mejor el funcionamiento de las ciudades del futuro.

POR QUÉ EXISTE

El espacio urbano es donde pasamos la mayor parte de nuestro tiempo y afecta desde el tejido social hasta la salud. Por ello, BitSence nació con la intención de ayudar a las ciudades y a los individuos a hacer un mejor uso de este espacio. El análisis de la información de todos los habitantes permite calcular parámetros, como el número de personas que transitan un espacio, cuánto tiempo permanecen en él y con qué frecuencia. El corazón de BitSence es utilizar datos para entender mejor el funcionamiento de las ciudades del futuro.

CÓMO MEJORA VIDAS

Crear una intervención urbana y creativa, y optimizar los recursos de la ciudad, es clave para mejorar nuestras vidas. Hoy es un desafío, especialmente para los espacios compartidos, tomar decisiones sin datos. BitSence trae una solución para capturar esos datos y planificar las ciudades en base a datos reales para crear entornos saludables y flexibles. Entender y mejorar el uso de parques y zonas públicas ayudará, por ejemplo, a identificar dónde colocar mobiliario urbano, un semáforo o una escuela.



09

Chipsafer

/ DATA SCIENCE

CHIPSAFER

Uruguay, Brasil, Namibia, Kenia, Holanda, Luxemburgo y Australia

Chipsafer es un collar inteligente, un chip con tecnología satelital, que permite rastrear y detectar anomalías en el comportamiento del ganado de forma totalmente autónoma y remota. Permite al productor rural acceder a toda su información a través de su computador o dispositivo móvil.



FUNDADORES

Victoria Alonsopérez

AÑO DE FUNDACIÓN

2012

WEBSITE

www.chipsafer.com



Agri-Tech

Wearable for Animals

Collar Inteligente

Internet de las Cosas

Ciencia de Datos

Inteligencia Artificial

Tecnología Satelital



Permite una ganadería más eficiente, sin generar un impacto negativo en el medioambiente.

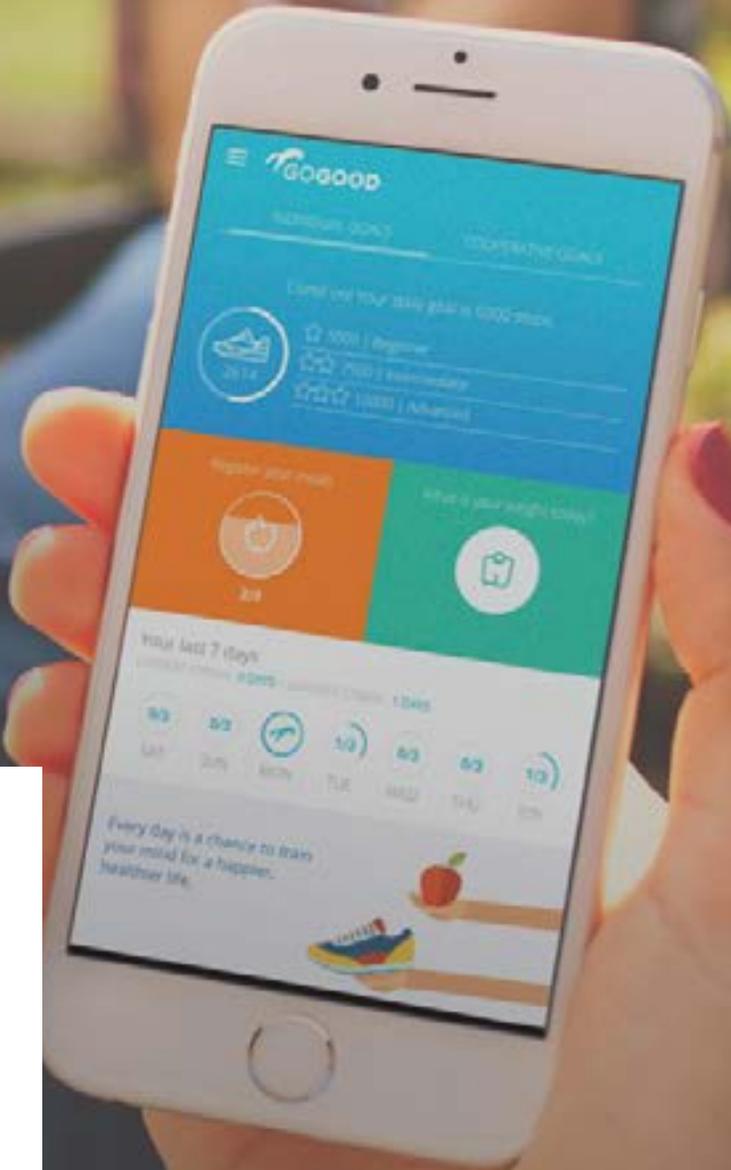
POR QUÉ EXISTE

En 2001, un brote de fiebre aftosa devastó la economía de Uruguay. Como el ganado es su principal fuente de exportación, esta epidemia no solo afectó al sector rural, sino a todo el país, causando enormes pérdidas económicas. Más de una década después, Chipsafer se desarrolló con el objetivo de evitar que las enfermedades en el ganado se propagaran, detectando un brote tan pronto como ocurra.

CÓMO MEJORA VIDAS

Permite tener una ganadería más eficiente, sin generar un impacto negativo en el medioambiente. Con Chipsafer, el productor sabe dónde se encuentran sus animales, recibe alertas si uno se va fuera de un predio o si se detecta una anomalía, y recibe información accionable para mejorar la producción. Esto es de vital importancia en las comunidades más pobres, ya que el ganado es una fuente clave de ingresos. Chipsafer también quiere abordar el tema de la conservación animal y monitorear la fauna salvaje y las especies en peligro.

10



GoGood

GOGOOD

Brasil

GoGood es una plataforma de bienestar corporativo, que se enfoca en mejorar la percepción de la marca del empleador y la cultura empresarial, ayudando en la atracción y retención de talentos a través de la gamificación.



GoGood, a través de retos y competencias positivas, promueve más de cincuenta hábitos saludables en las principales dimensiones de bienestar: fitness, alimentación, sueño y estrés, capturando los datos a través de integraciones (Strava, RunKeeper, HealthKit, Wearables, etc.) y trabajando con una completa gamificación corporativa, que incluye recompensar a los usuarios con créditos para entidades sociales.

FUNDADORES
Bruno Rodrigues y
Leonardo de Miranda Borba

AÑO DE FUNDACIÓN
2016

USUARIOS
1.233 usuarios

WEBSITE
www.gogood.com.br

Salud Ciencia de Datos

Bienestar Personal y Laboral

Gamificación Plataforma

Móvil



Una cultura laboral enfocada en el bienestar mejora el ambiente laboral en 23%.

POR QUÉ EXISTE

La misión de GoGood es promover la salud y el bienestar como parte de la cultura laboral, inspirando a los empleados a cambiar sus vidas a través de hábitos saludables. Según los datos obtenidos por GoGood, un empleado que se ejercita regularmente y lleva una dieta balanceada es dos veces más productivo y se ausenta en promedio seis días menos al año que los empleados que no cuidan su salud. Por otro lado, una cultura laboral enfocada en el bienestar mejora el ambiente laboral en 23% y reduce los costos por ausentismo e inproductividad en las empresas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Llevar una vida saludable a la par de la vida laboral parece imposible para muchos, aunque GoGood ha desarrollado una plataforma gamificada para mantener a los usuarios motivados a llevar hábitos saludables.

11

Matternet

/ DATA SCIENCE



MATTERNET

República Dominicana, Estados Unidos, Suiza

Matternet es una empresa dedicada a la construcción y operación de redes de drones para transportar muestras de diagnóstico y medicamentos entre hospitales, laboratorios y clínicas a través del aire.



El proceso es completamente automatizado, lo que permite entregas fáciles, confiables y a tiempo. Los drones se desplazan a una distancia de hasta 30 km, a una velocidad de 70 km/h, y cargan un peso de hasta 2 kg. Ya se encuentran en pruebas para transportar también bienes de consumo directamente desde las tiendas al consumidor final. Matternet ha establecido una red permanente de drones autónomos en Suiza.

FUNDADORES
Paola Santana
Andreas Raptopoulos

AÑO DE FUNDACIÓN
2011

WEBSITE
www.mtrr.net



El proceso es completamente automatizado, lo que permite entregas fáciles, confiables y a tiempo.

POR QUÉ EXISTE

La idea de usar drones como medio de transporte surge para optimizar la entrega de mercancías de poco peso, como medicinas y documentos, a zonas de acceso limitado o donde desplazarse por tierra toma mucho demora, ya sea por limitantes del terreno o por el tránsito de la ciudad.

CÓMO MEJORA VIDAS

Las muestras de sangre, medicamentos y algunos tipos de diagnóstico necesitan ser transportados con urgencia, y en zonas densamente pobladas o de difícil acceso, se pierde mucho tiempo al moverse por tierra. Matternet transforma por completo las operaciones en el traslado de muestras de laboratorio, suministros médicos y documentos, al llevarlos de un lugar a otro (hasta 30 km) en menos de 30 minutos de forma totalmente automatizada.

...su hermano menor José fueron
la tienda a comprar zapatos para el
colegio. En la tienda, el vendedor tomó
sus medidas. Carlos compró unos
zapatos negros y brilliosos y José eligió
unos azules con rayas. Cuando volvieron
a casa, José estaba feliz de mostrarle sus
zapatos al papá. Al papá le gustaron los
dos pares de zapatos.

12

Okimo

OKIMO

Paraguay e Inglaterra

Okimo es un software de evaluación de lectura y habilidades visuales que utiliza un sensor llamado Eye Tracker o “seguimiento de la mirada” para captar los datos biométricos sobre cómo un lector adquiere información visual a través del texto y cómo la procesa.



Permite detectar a tiempo casi todos los problemas visuales y de desarrollo que podrían afectar el rendimiento lector de los niños en edad escolar y derivarlos a un tratamiento adecuado.

FUNDADORES

Bhavin Shah, Nahum Dam
y Gabriela Galilea

AÑO DE FUNDACIÓN

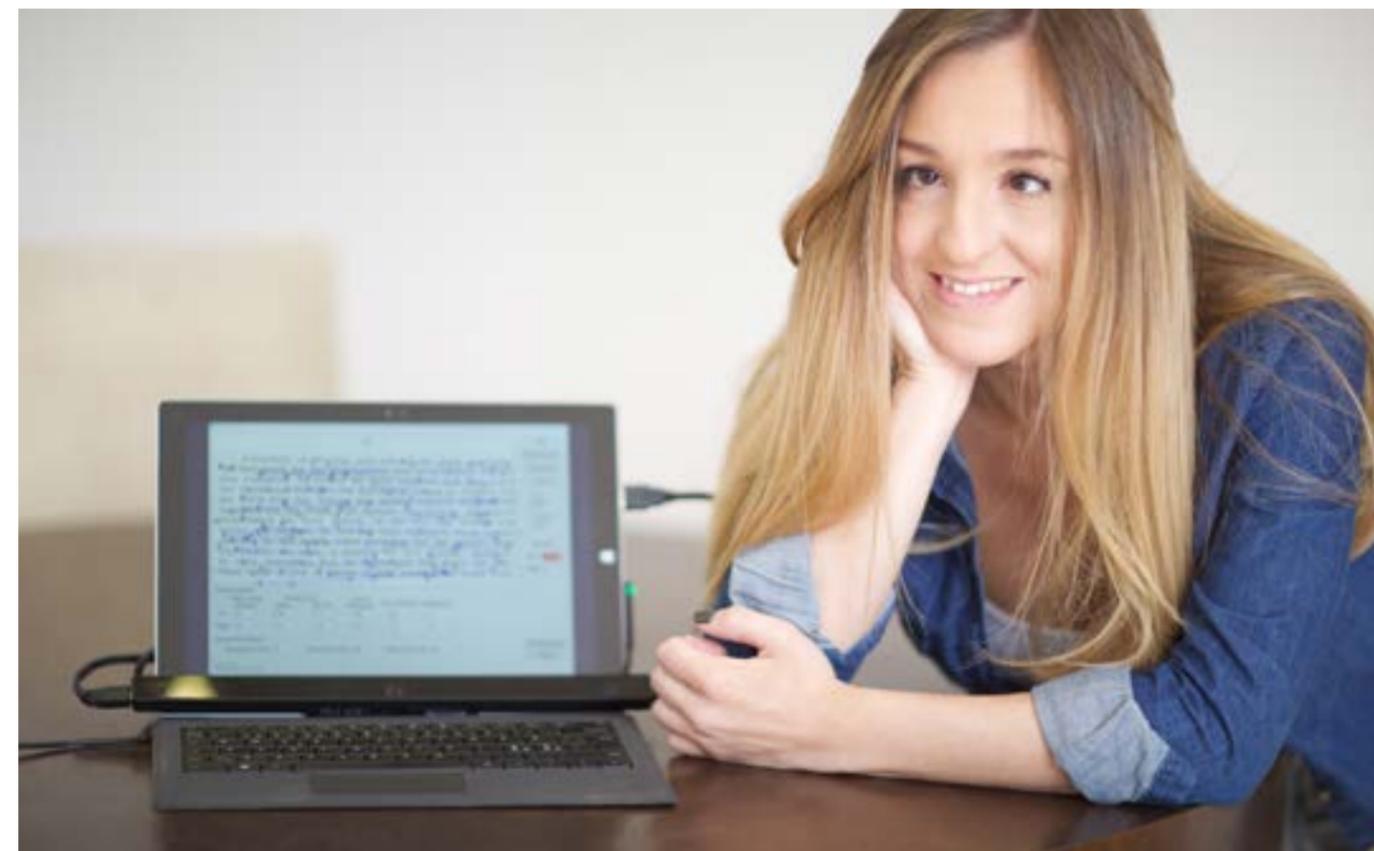
2014

USUARIOS

Proyecto piloto con 500 niños

WEBSITE

www.okimo.co



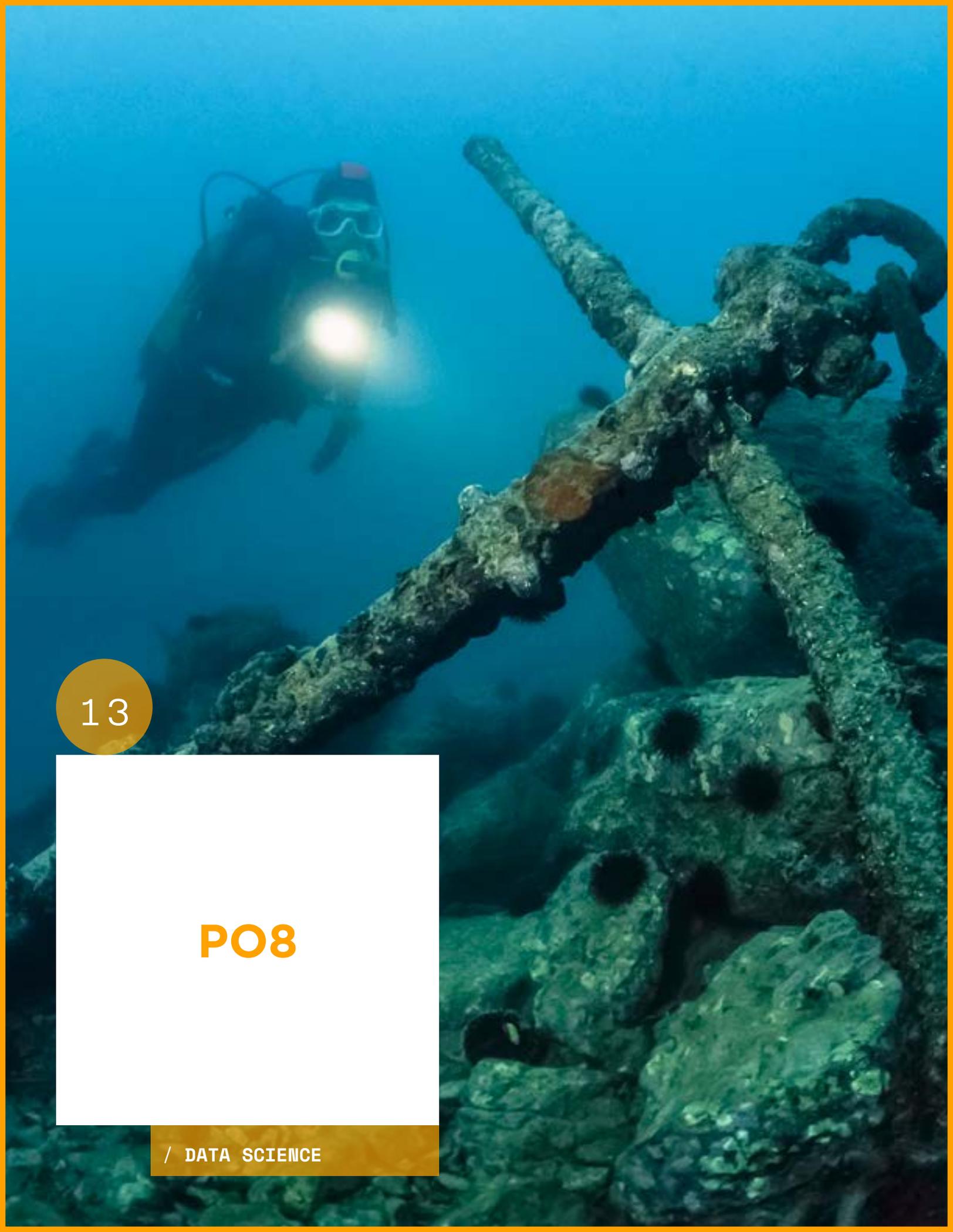
Okimo da visibilidad a las deficiencias oculares, permitiendo a los escolares tener acceso a una detección temprana.

POR QUÉ EXISTE

El bajo rendimiento escolar tiene diversas causas, aunque a temprana edad, muchas de ellas están ligadas a las deficiencias oculares. La vista es uno de los sentidos que más se relaciona con el aprendizaje, la memoria, la comprensión lógico-matemática, la concentración y el desarrollo. Con este software, se busca que más niños tengan acceso a una detección temprana y un tratamiento adecuado, para así reducir los desafíos que limitan su desarrollo personal, social y profesional.

CÓMO MEJORA VIDAS

En América Latina, 85% de los niños no pasa por exámenes de la vista antes de entrar a la escuela, por falta de información de los padres o carencia de recursos. Una detección temprana de los problemas de visión es imprescindible, ya que el sistema visual es plástico y moldeable en los niños. Okimo da visibilidad a este problema, permitiendo a los escolares tener acceso a una detección temprana y un tratamiento adecuado, y a los padres a ser conscientes de la importancia de la vista para el desarrollo integral de sus hijos.



13

PO8

/ DATA SCIENCE

PO8

Bahamas

PO8 desarrolló un ecosistema de cadena de bloques (blockchain) que democratiza y descentraliza la industria de la arqueología submarina.



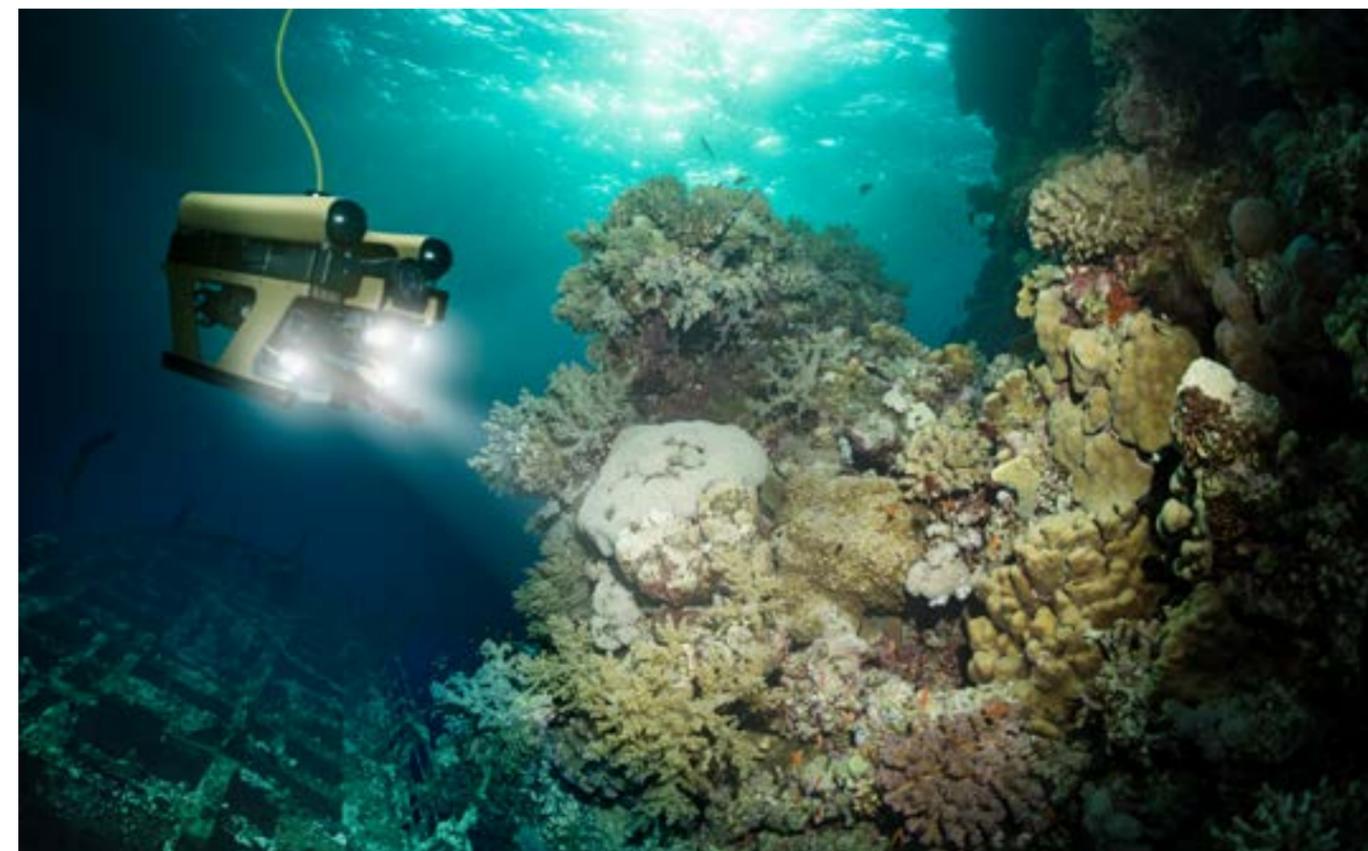
PO8, además de utilizar la cadena de bloques (blockchain), emplea inteligencia artificial, robótica y realidad virtual para recuperar los activos del patrimonio cultural subacuático, digitalizándolos como fichas no fungibles (Non-Fungible Tokens NFT), de manera que sean de la propiedad del espacio geográfico donde se encuentran.

El proyecto busca dar acceso a la industria de la arqueología del naufragio, que genera más de 100 mil millones de dólares, y convertir a Bahamas no solo en una economía dependiente del turismo, sino a base de la tecnología.

FUNDADORES
Matthew Arnett
Raúl Vásquez

AÑO DE FUNDACIÓN
2017

USUARIOS
BETA



Hoy muchos bahameños y extranjeros todavía destruyen ilegalmente los arrecifes.

POR QUÉ EXISTE

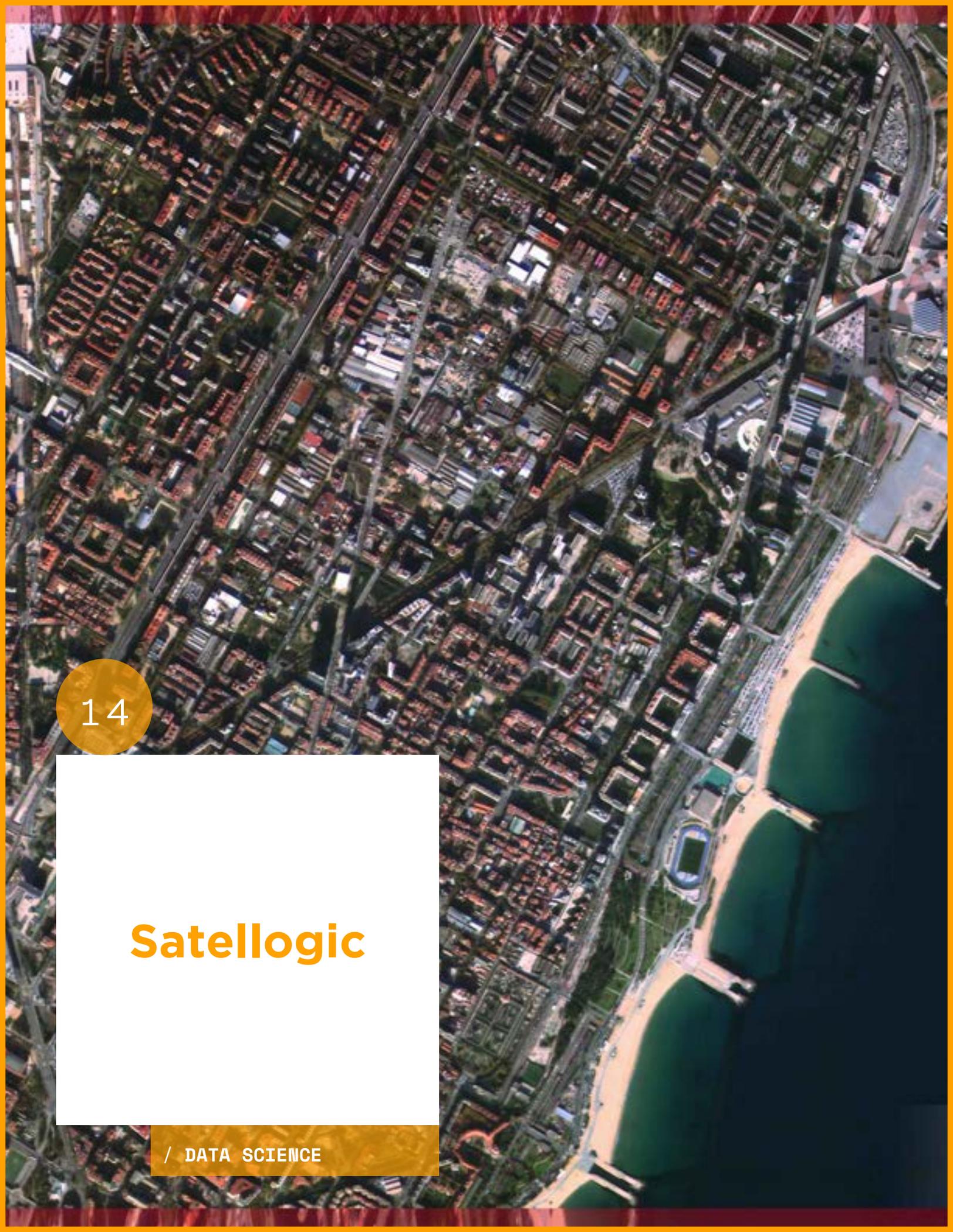
La monetización de los activos digitales genera fuentes de ingresos sin explotar para financiar programas sociales, crear empleos e impulsar economías locales, y a su vez protege los hábitats submarinos.

PO8, con su tecnología de blockchain, permitirá una mayor transparencia después de una moratoria de 18 años en la industria de salvamento marino en las Bahamas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Hace 18 años se implementó una moratoria para detener la mala gestión y las actividades ilegales en torno a la industria arqueológica del naufragio. Hoy muchos bahameños y extranjeros todavía destruyen ilegalmente los arrecifes, los fondos marinos y los artefactos que se hallan en ellos, ya que no existen estándares adecuados de la industria, códigos de conducta, vigilancia o mejores prácticas.

El acceso a la industria de la arqueología del naufragio podría crear empleos y establecer un nuevo estándar a nivel mundial, abriendo el camino para la rehabilitación de los arrecifes y la plantación artificial de ellos en antiguos y nuevos sitios de naufragios que crearán nuevos hogares para la población submarina.



14

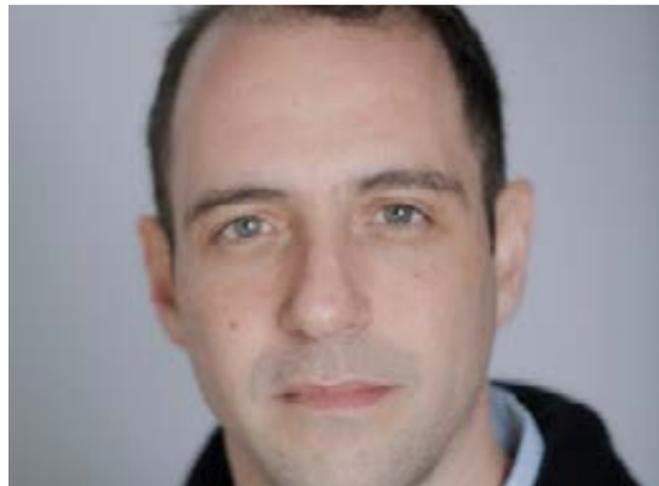
Satelloptic

/ DATA SCIENCE

SATELLOGIC

Argentina

Satellogic es líder en la obtención de imágenes de alta resolución a través de satélites, lo que permite conseguir una información de gran calidad de la Tierra y desarrollar posteriores análisis a un valor asequible.



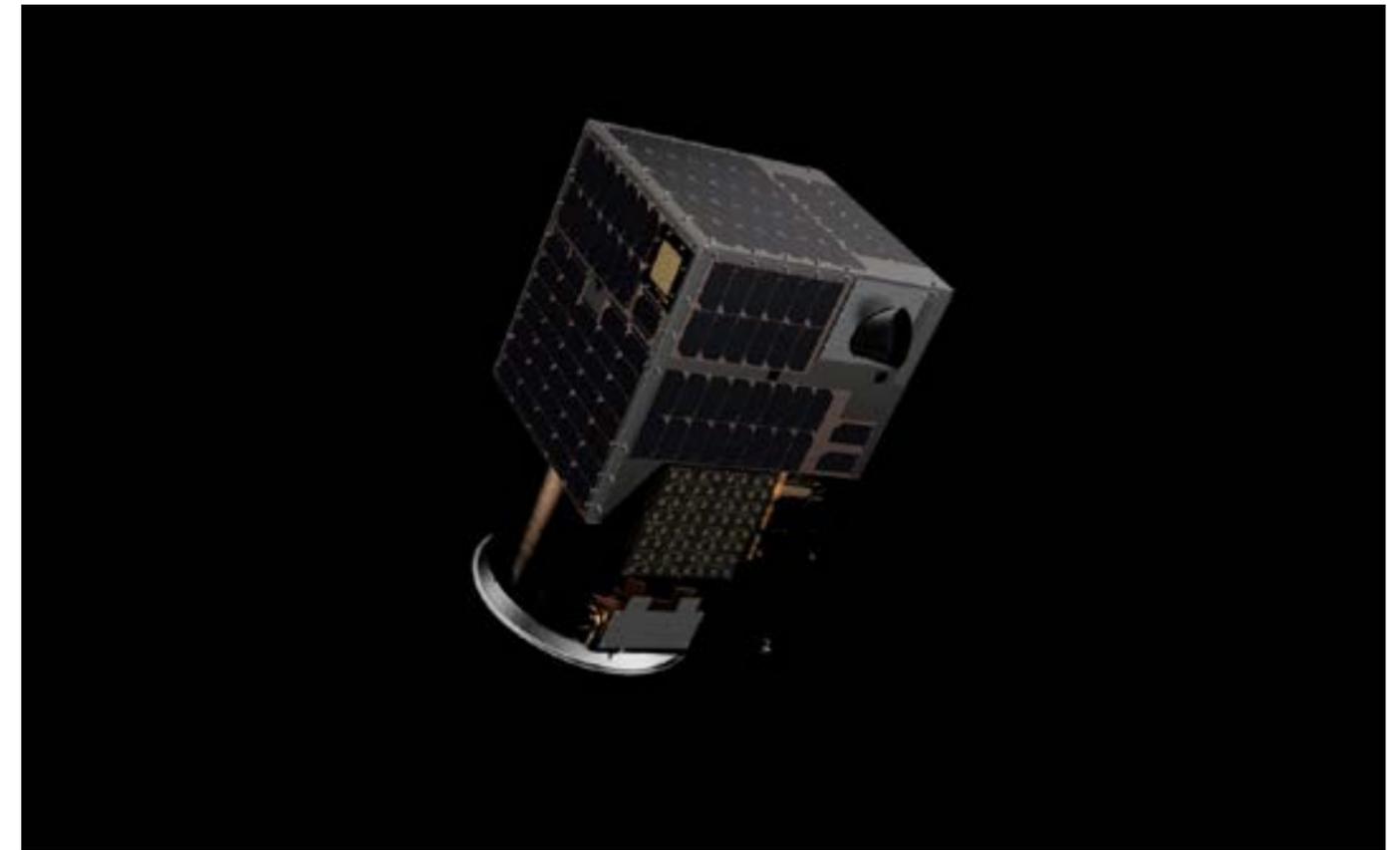
Además de construir los satélites, maneja esta gran cantidad de información con técnicas de machine learning, deep learning, para descubrir cómo extraer el mayor valor para sus clientes en cada industria en particular.

Ya ha lanzado varios de sus satélites de alta resolución, con un objetivo de tener alrededor de 60 satélites totales en 2019 y crecer a 300 en la próxima década.

FUNDADORES
Emiliano Kargieman

AÑO DE FUNDACIÓN
2010

WEBSITE
www.satellogic.com



Los satélites tradicionales tardan años en fabricarse y tienen una masa de lanzamiento promedio de 1.250 kg.

POR QUÉ EXISTE

Con una flota de microsátélites pretende producir datos de observación de la Tierra asequibles y de calidad comercial para la toma de decisiones diarias.

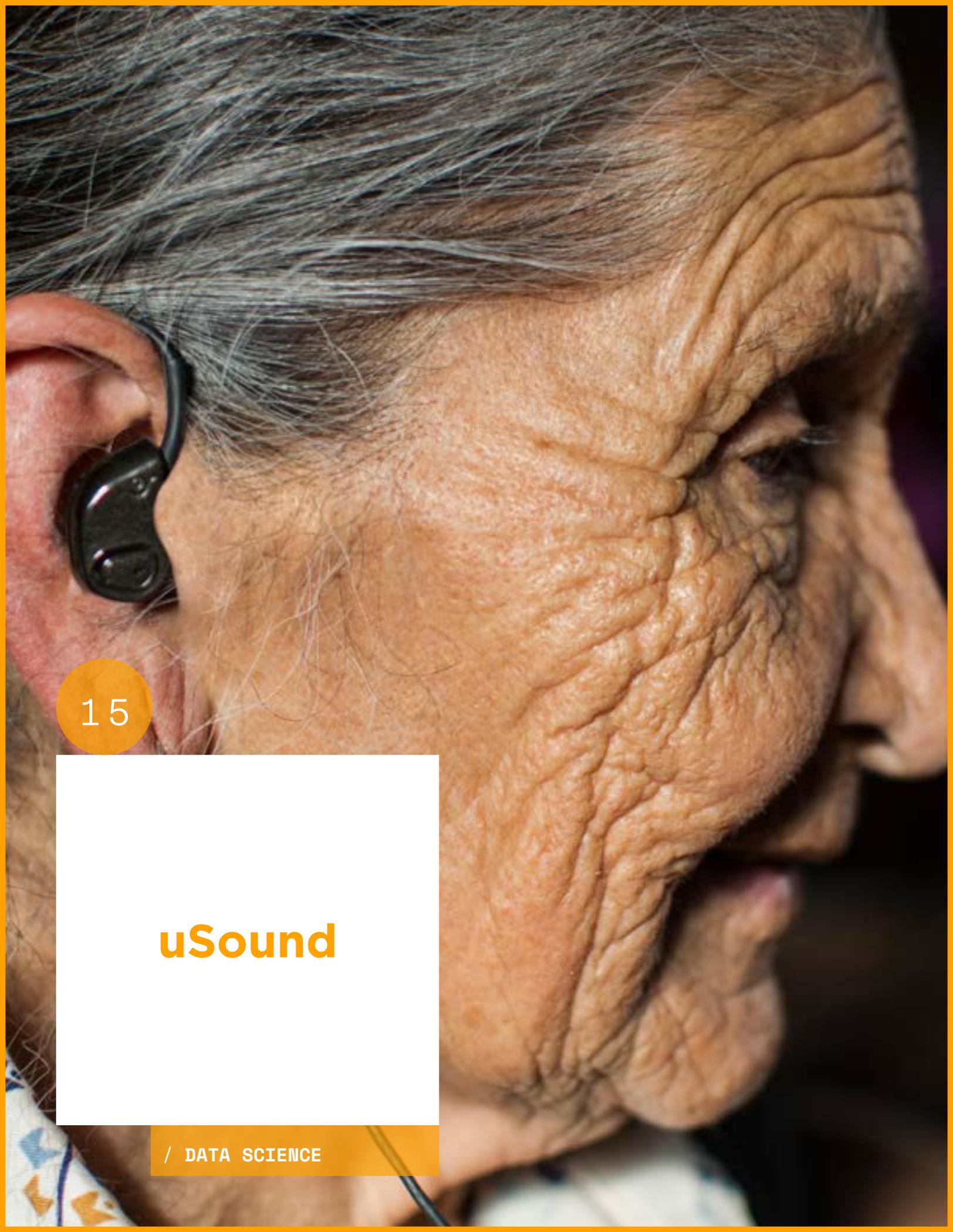
Los satélites tradicionales tardan años en fabricarse y tienen una masa de lanzamiento promedio de 1.250 kg; en cambio, los de Satellogic tardan apenas meses en construirse y pesan solo alrededor de 40 kg.

La compañía quiere desbloquear el valor del análisis de información geográfica en vivo para mejorar la toma de decisiones diarias para cada rama del gobierno y para cada corporación, pequeña empresa o persona en el planeta.

CÓMO MEJORA VIDAS

Satellogic podría democratizar el acceso a los servicios basados en el espacio, reduciendo de forma drástica las barreras para obtener datos satelitales en tiempo real, con el objetivo de crear una amplia red de estos microsátélites que revolucionen la vida cotidiana.

Las imágenes hiperespectrales capturan la información de todo el espectro electromagnético de lo que observa (materiales, composición química y procesos moleculares), ayudando a la prospección de depósitos minerales y de petróleo, agricultura, monitoreo forestal y del cambio climático.



15

uSound

/ DATA SCIENCE

USOUND

Argentina, Brasil, España, Estados Unidos

uSound es una aplicación que convierte a los smartphones en un sistema que mejora la calidad auditiva.



Para ello cuenta con diferentes auriculares y programas precargados que posibilitan mejorar la calidad auditiva, adaptándola de modo muy simple al entorno en el que la persona se encuentra.

FUNDADORES

Ezequiel Escobar y Patricia Sánchez

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

USUARIOS

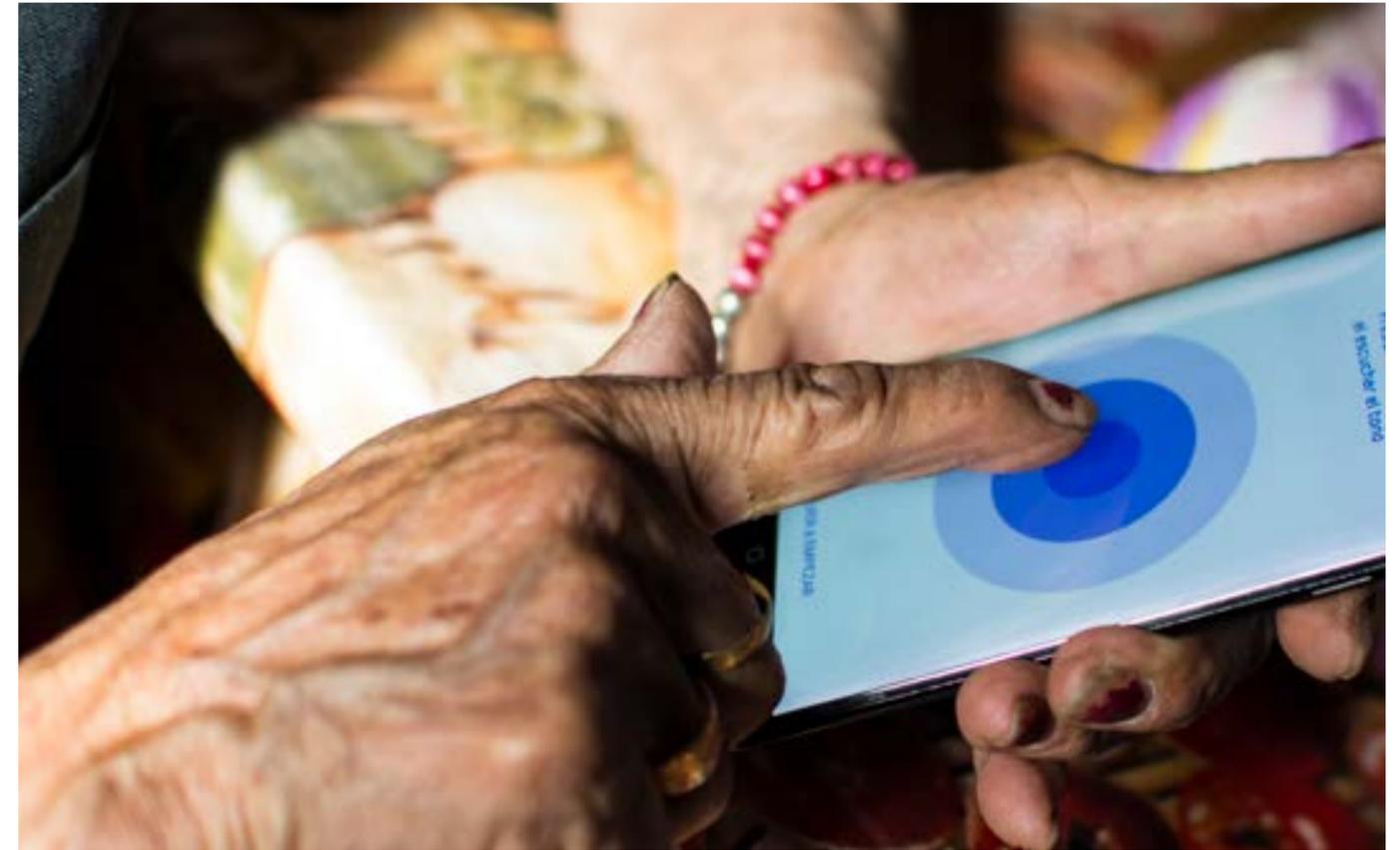
Más de tres mil descargas de la primera versión de la aplicación

WEBSITE

www.usound.co



Salud Wearables Ciencia de Datos
Machine Learning Sistema de Audición
Calidad Auditiva Discapacidad
Inclusión Social Desarrollo de Software
Diseño de Producto Aplicación



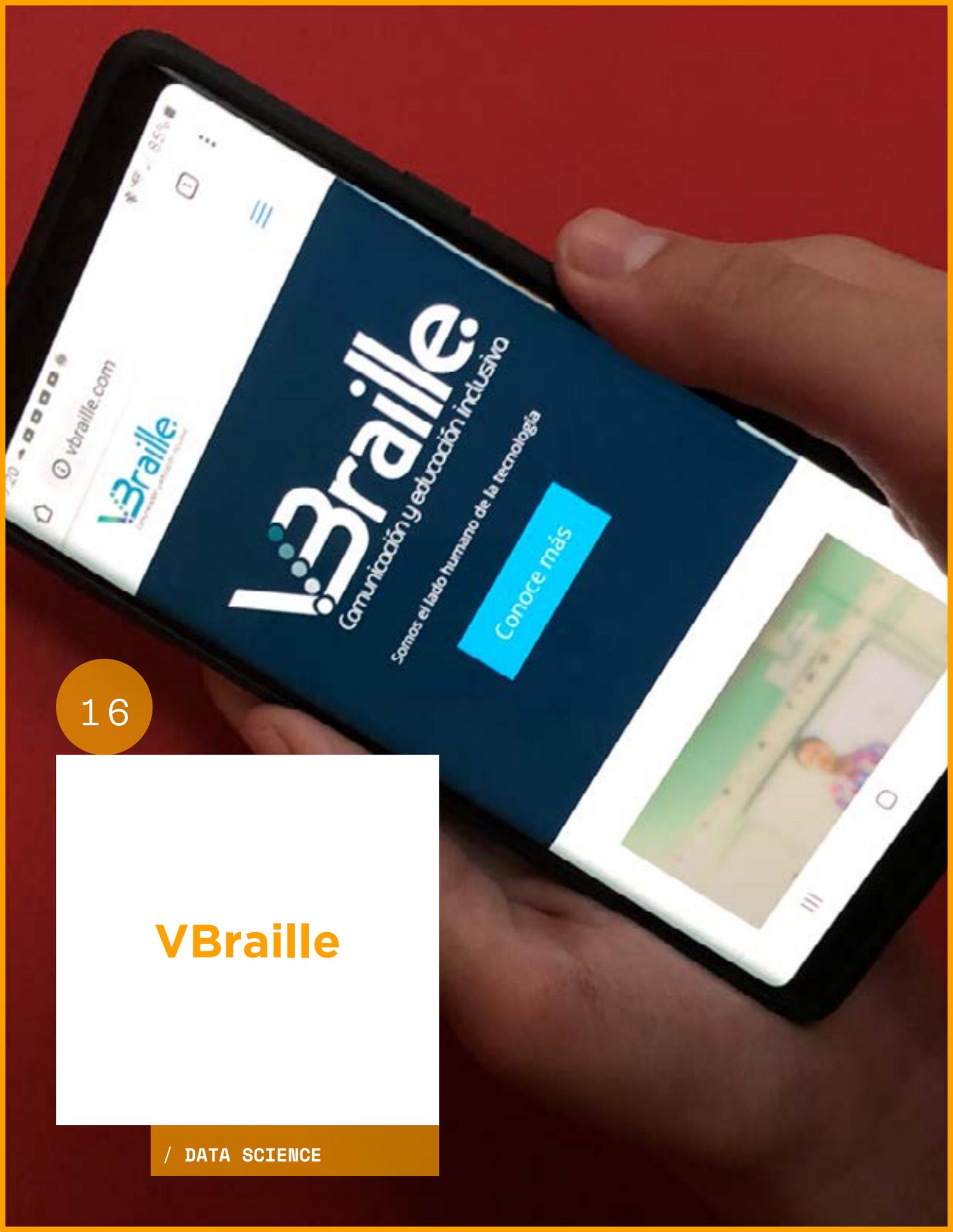
De acuerdo con la OMS, en 2012, más de 64 millones de personas en el mundo tenían pérdida auditiva.

POR QUÉ EXISTE

De acuerdo con la OMS, en 2012, 64 millones de personas en el mundo tenían pérdida auditiva, de las cuales el 80% vivía en países en vías de desarrollo. La sordera limita la comunicación y educación, y debido al alto costo solo una de cada 40 personas puede acceder a un audífono digital. uSound nace como una alternativa a los aparatos costosos; la aplicación gratuita, en conjunto con los auriculares, permite convertir a los smartphones en un dispositivo de audición personalizado, dinámico e inteligente.

CÓMO MEJORA VIDAS

Esta aplicación mejora la calidad de vida de las personas en aspectos esenciales como la comunicación y la educación. Además, uSound ayuda a prevenir pérdida auditiva futura, ya que ajusta la intensidad de las frecuencias sonoras a un nivel óptimo para cada usuario. Actualmente la tecnología de uSound llega a lugares a los que no concurre un audiómetro profesional, para detectar el riesgo de hipoacusia en niños en edad escolar, adolescentes y adultos de escasos recursos.



16

VBraille

/ DATA SCIENCE

VBRAILLE

Colombia

VBraille es una plataforma de comunicación y educación inclusiva que a través de vibraciones les permite a personas con discapacidades sensoriales como la sordera y la ceguera comunicarse.



El dispositivo está diseñado para usuarios que ya leen Braille y consiste en un teclado con seis botones, uno para cada una de las posiciones del alfabeto. Al presionarlos en diferentes combinaciones, es posible componer cualquier letra o número. El dispositivo transmite el mensaje de la persona sordociega a texto escrito y lo envía a través de Bluetooth a un dispositivo de salida, en la actualidad una computadora portátil, donde el interlocutor puede verlo.

FUNDADORES

Jennifer Rodríguez Esparza y Escuela de Ingeniería de Antioquia EIA.

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

Es usada en la Biblioteca José Félix de Retrepo, del municipio de Envigado, Antioquia

WEBSITE

www.vbraille.com

Salud Educación Diseño de Productos
Discapacidad Inclusión Social
Código Abierto



En Colombia, las personas con discapacidad en edad escolar superan las 200.000.

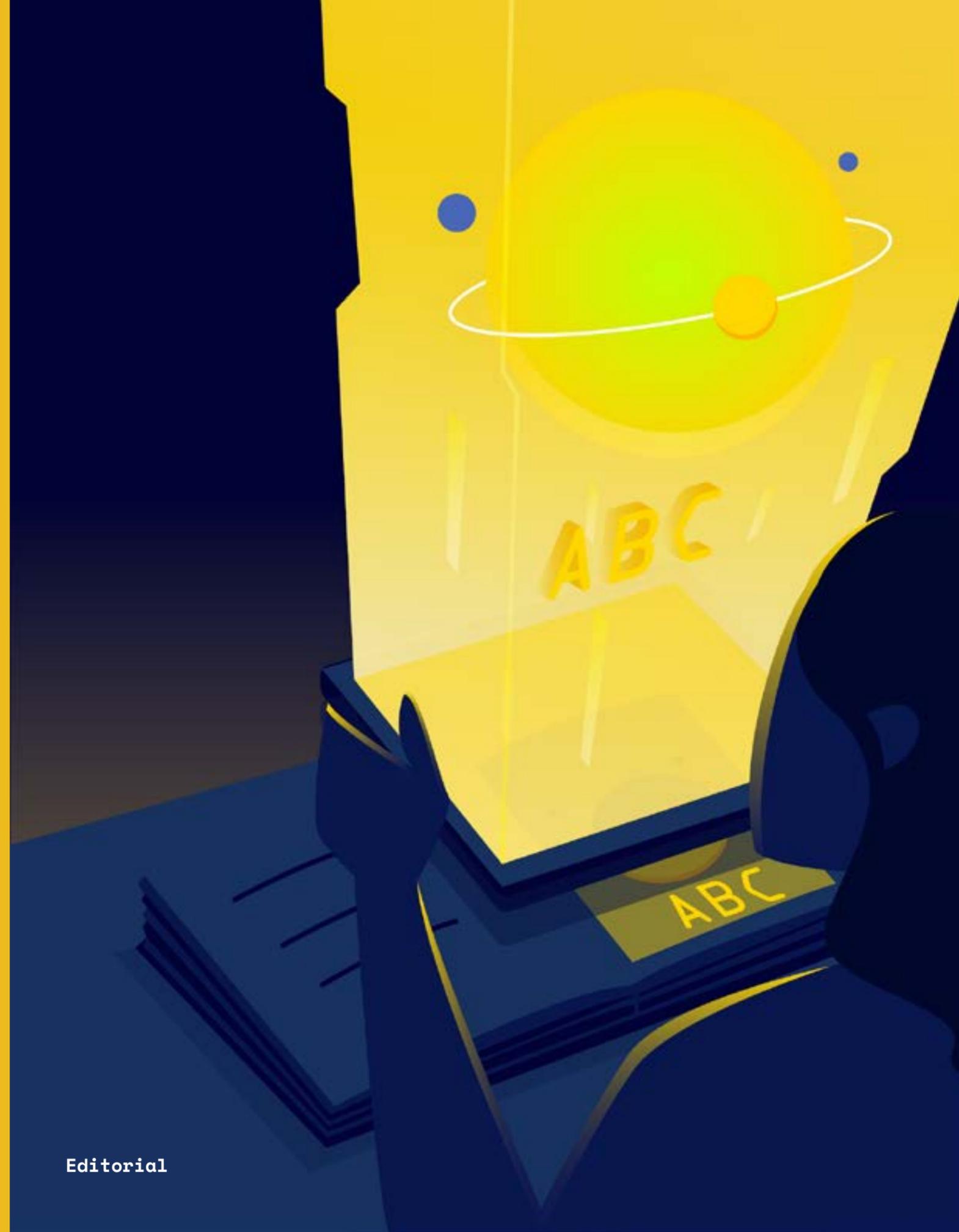
POR QUÉ EXISTE

Para cerca de 15 de cada 100.000 personas, su capacidad de comunicación se ve gravemente afectada porque la sordoceguera los priva de los dos sentidos más comunes: la vista y el oído. VBraille nace de una investigación en la universidad de EIA, de Medellín, Colombia, con el objetivo de crear nuevas soluciones para que los alumnos discapacitados tengan herramientas para acceder y permanecer en el entorno educativo.

CÓMO MEJORA VIDAS

En Colombia, las personas con discapacidad en edad escolar superan las 200.000 y VBraille, a diferencia de otros productos, desarrolló esta plataforma de la mano de sus usuarios. Esto la hace la combinación perfecta para lograr que la tecnología sea una herramienta emancipadora y que potencie las capacidades para un desarrollo satisfactorio del alumno, mejorando su bienestar y su calidad de vida.

Editorial



Editorial

Las publicaciones digitales

independientes representan más del 34% de las ventas de libros en Estados Unidos³² y más del 7% de los ebooks en español.³³

34%

de las ventas de contenido digital en español a nivel mundial lo representa Latinoamérica.³⁴

El mercado hispanoparlante

de libros digitales y audiolibros creció 110% en América Latina en 2017.³⁵

Las mayores ventas de audiolibros en español

están en España, México y Estados Unidos, seguido por el resto de los países de América Latina, con 60% de acento latinoamericano.³⁶

VISIÓN GLOBAL

La industria editorial genera 143.000 millones de dólares al año en el mundo, aunque se ha visto forzada a evolucionar para adaptarse a la tecnología. Hace apenas una década, las publicaciones impresas aún eran las piezas mediáticas más importantes,³⁷ ocupando uno de los 10 principales puestos de las industrias creativas y culturales.

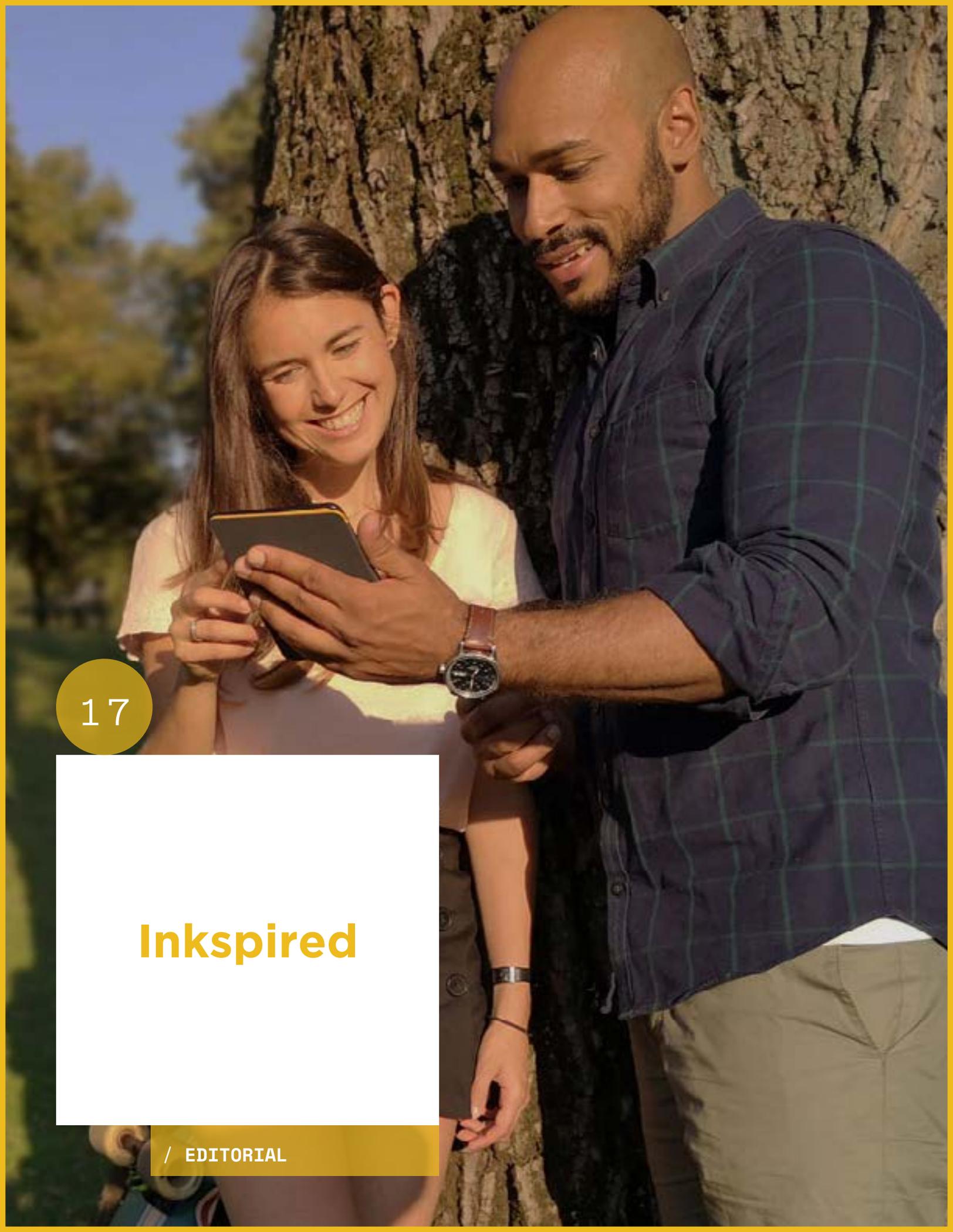
Adaptarse a los nuevos canales (teléfonos inteligentes, tabletas, libros electrónicos) y nuevos medios (newsletters, blogs, podcasts) ha sido imprescindible para la industria. El cambio más drástico se centra en cómo llega el contenido a los usuarios, apostando a la inmediatez y la experiencia de usuario; la portabilidad, libertad de adaptar el tamaño de texto, guardar notas, complementar la lectura con imágenes, descargar un libro de la Nube, tener la versión audio, o comprar únicamente un capítulo, son algunos de los principales factores detrás de la rápida adopción.

La industria editorial ha enfrentado grandes retos, y es a través de la adopción de la tecnología que se han desarrollado soluciones para que la industria continúe creciendo y llegando a un mayor número de usuarios. La piratería, por ejemplo, representa pérdidas de 600 millones de dólares cada año,³⁸ considerándose el talón de Aquiles del sector. Sin embargo, en la era del blockchain, vemos nuevas soluciones como Po.et, y Draft2Digital, plataformas que apuestan por descentralizar los contenidos, distribuirlos y ayudar a los autores independientes a tener una paga más justa por sus obras.

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

La revolución digital representa grandes ventajas para las editoriales latinoamericanas que siguen enfrentándose con los costos de exportación, distribución, difusión de publicaciones impresas, piratería y derechos de autor. La tecnología ha permitido que el desarrollo y consumo digital impulsen a nuevos autores locales y emergentes. En 2016, las publicaciones independientes representaron 7% del mercado global en español, donde destaca el contenido académico o educativo.³⁹ Esto significa 34% de las ventas de contenido digital en español a nivel mundial, donde México lideró con 16%, seguido por Argentina, Colombia y Chile.⁴⁰

A pesar de la piratería y la relativa baja demanda de libros, la magnitud de la industria editorial en la región es considerable.⁴¹ El mercado hispanoparlante de libros digitales y audiolibros creció 41% en España y 110% en América Latina en 2017, en gran medida, debido a los precios más asequibles y la amplia oferta de autores locales.⁴² Pero la gran oportunidad está no solo en enfocarse en las ventas, sino en la producción, ya que para el 2019 el 60% de los audiolibros en español se producirán con acento latinoamericano.⁴³ Las plataformas para interactuar con el lector igual apuestan a la innovación, como la startup The Wawa, de Ecuador, que hace de la lectura una experiencia más interactiva y entretenida a través de la realidad aumentada y virtual. Otro caso es Inskpired, plataforma de publicación en línea en la que autores, con o sin experiencia, pueden publicar sus contenidos de manera ágil.



17

Inkspired

/ EDITORIAL

INKSPIRED

Ecuador, Alemania, Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, Brasil, Alemania, España y Luxemburgo

Inskpired es una plataforma para autores independientes que les permite publicar sus textos literarios sin necesidad de una editorial.



A través de sus algoritmos, esta plataforma distribuye el nuevo contenido a la audiencia apropiada y aporta al autor con las métricas necesarias para hacer sus historias más atractivas. Inskpired cuenta con un ecosistema de múltiples aplicaciones para iPhone, Android, Windows y MacOS, y herramientas enfocadas a ayudar a los autores a escribir y publicar mejores historias. Inskpired tiene una alianza con Entel, una de las proveedoras de telefonía más grandes de Ecuador, que en su propia marca de celular incluye una aplicación preinstalada de Inskpired.

FUNDADORES
Galo Vargas y
Nicolás Pérez

AÑO DE FUNDACIÓN
2014

WEBSITE
www.getinkspired.com/es



Arte y Cultura

Nuevos Medios

Editorial

Publisher



Inskpired cuenta con un ecosistema de múltiples aplicaciones para iPhone, Android, Windows y MacOS.

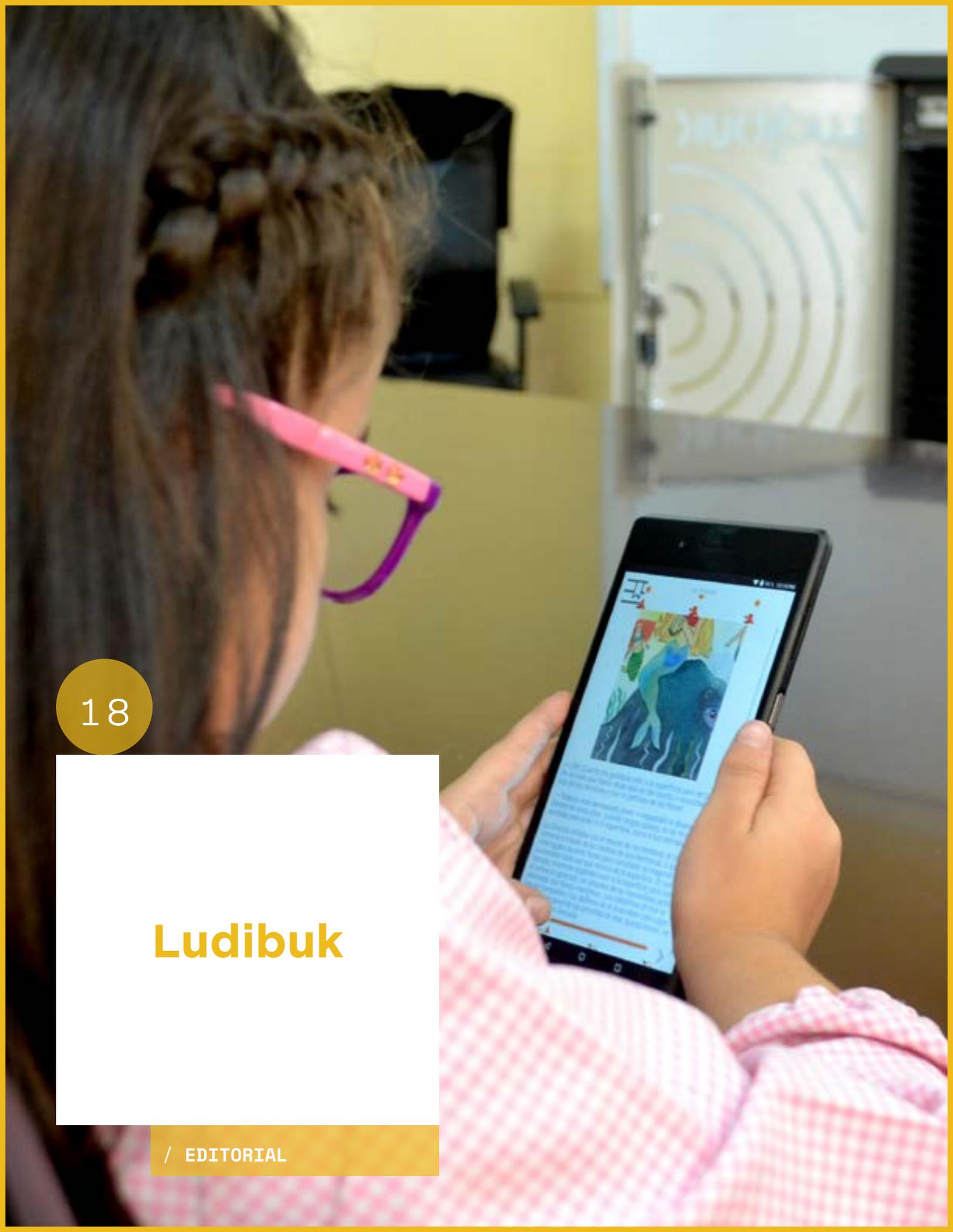
POR QUÉ EXISTE

Su misión es democratizar la escritura y convertir el proceso de publicación en una experiencia más fácil, inteligente, flexible y justa para los autores.

Inskpired está enfocada a escritores nuevos o desconocidos, tanto de novelas como blogueros, guionistas y periodistas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Genera impacto y desarrollo en Latinoamérica a través de la promoción cultural en el ámbito de la literatura, y permite crear un universo de nuevos lectores y escritores.



18

Ludibuk

/ EDITORIAL

LUDIBUK

Colombia, Perú, México y Chile

Ludibuk es una aplicación para tabletas y teléfonos que ayuda a desarrollar a los niños en la comprensión lectora, a motivar el interés en los libros y a los profesores a medir el desempeño de los estudiantes.



Esta aplicación les permite a los profesores, a través de reportes, generar estrategias pedagógicas complementarias al plan escolar. Hoy ya está en cuatro países y en más de cien escuelas públicas y privadas, con un amplio catálogo de literatura clásica, ficción, no ficción y literatura moderna, especialmente seleccionada para el nivel escolar.

FUNDADORES

Rubén Arias
Felipe Pastenes

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

Cerca de veinte mil usuarios activos en más de cien escuelas públicas y privadas

WEBSITE

www.ludibuk.com



Educación

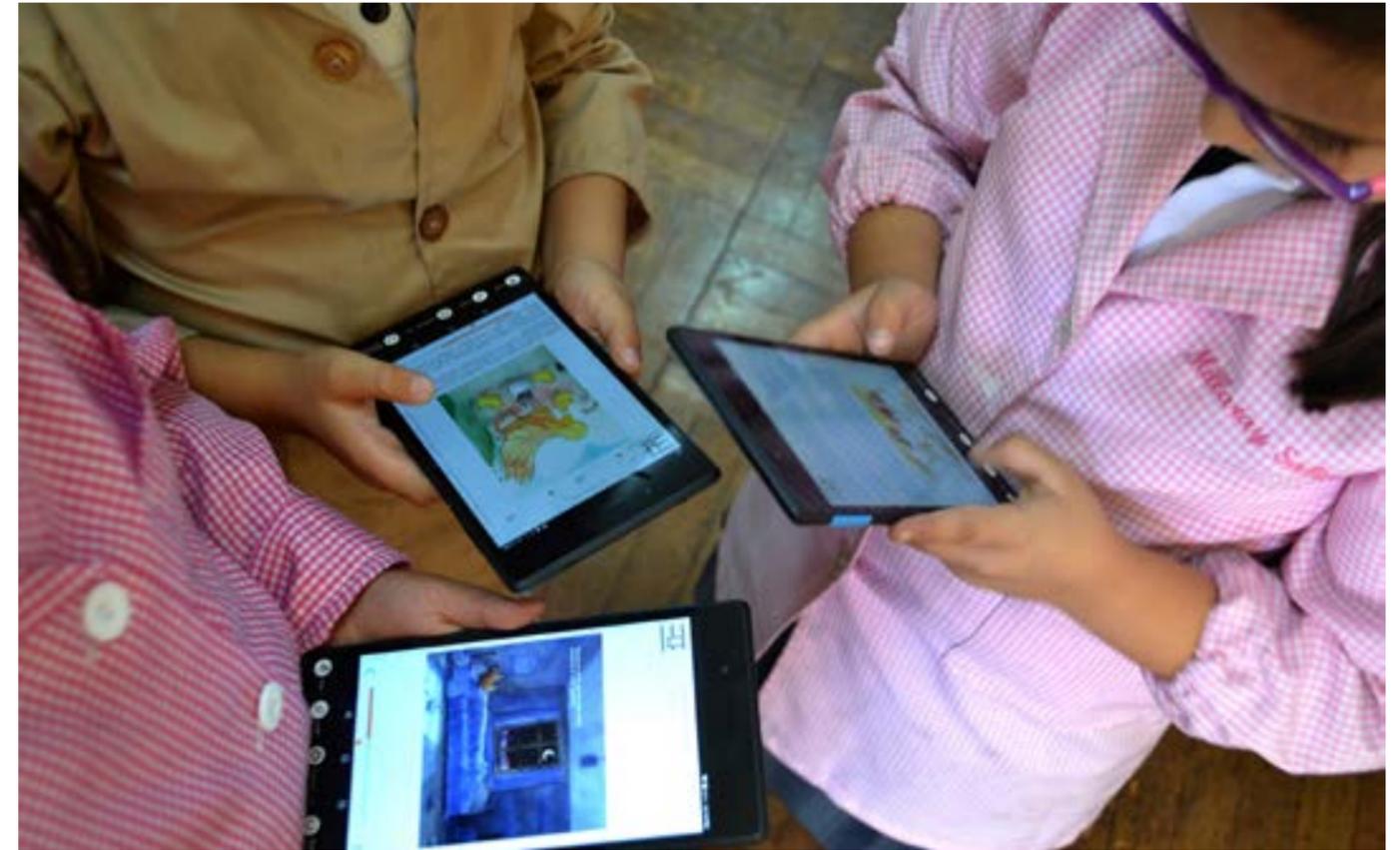
Ciencia de Datos

Gamificación

Inteligencia Artificial (AI)

Machine Learning

Software



Según los datos de Ludibuk, esta solución aumenta en 11% la comprensión lectora solo en ocho semanas.

POR QUÉ EXISTE

Hoy, uno de cada dos niños en Latinoamérica no comprende bien lo que lee. La poca comprensión perjudica el desarrollo de otras habilidades en la etapa escolar, ya que la mayoría de las cosas se aprenden a través de los libros. Ludibuk da un giro al modelo de lectura tradicional, adaptándose al ritmo, nivel y gustos de cada estudiante para mantenerlo motivado. Esta solución permite cambiar letra, colores, subrayar textos y hasta acompañar con música para mejorar la concentración. Al finalizar la lectura, la aplicación genera ejercicios de comprensión como desafíos y recompensas. Los resultados son analizados a través de la inteligencia artificial y llegan directamente al maestro en tiempo real. Según los datos de Ludibuk, esta solución aumenta en 11% la comprensión lectora solo en ocho semanas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Uno de los principales retos de la educación en América Latina es fomentar la lectura en edad temprana. Ludibuk ha sido creada con el objetivo de estimular el gusto, el hábito y la comprensión lectora entre los niños y jóvenes. Por otro lado, como 80% de los estudiantes tiene acceso a los dispositivos electrónicos, Ludibuk ha detectado una enorme oportunidad para ayudar a los niños en su desarrollo, a través de la tecnología con la que ya están familiarizados.

19

The Wawa



THE WAWA

Ecuador

Wawa Technologies desarrolló *Marty el Marciano*, un libro que transforma la experiencia de leer, estimulando al lector e invitándolo a interactuar con los personajes a través de la realidad aumentada y con los productos físicos.



Wawa Technologies desarrollada completamente con tecnologías propias. Cada libro cuenta con animaciones y juegos virtuales que no solo están relacionados con el contenido del texto, sino con otras materias como matemáticas, inglés y lenguaje.

FUNDADORES

Adrián Armijos y Marco López

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

Más de 3.500 unidades vendidas

WEBSITE

www.thewawa.com



Wawa Technologies ha sido desarrollada completamente por su propia tecnología.

POR QUÉ EXISTE

Según la Cámara Ecuatoriana del Libro, en países en vías de desarrollo como Ecuador, la tasa de lectura es entre medio libro y un libro al año. Wawa Technologies apuntó a crear soluciones para aquellos niños que son nativos digitales, con el objetivo de incentivar a la lectura mientras juegan con tecnología de punta.

CÓMO MEJORA VIDAS

Algunos estudios realizados por la misma compañía han demostrado que los libros y actividades de Wawa Technologies aumentan la retención de conceptos y vocabulario en los niños, comparado con las formas tradicionales de lectura. A través de la realidad aumentada y actividades hechas con el apoyo de psicólogos y pedagogos, los fundadores buscan no solo sembrar en los niños el gusto por los libros, sino transformar las experiencias educativas.



20

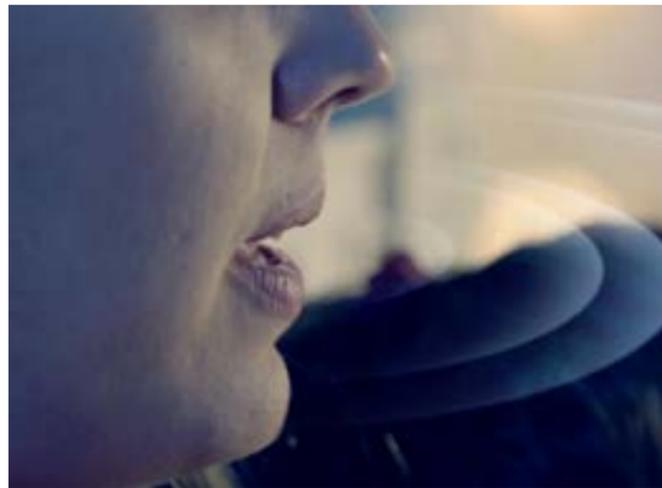
Read To Me

/ EDITORIAL

READ TO ME

Uruguay

Read To Me es una lámpara que, a través del reconocimiento de la voz, detecta el texto que se lee en voz alta de un libro para dar vida a las palabras, proyectándolas sobre la pared, mediante animaciones, sonido y efectos visuales.



Funciona en tiempo real mientras se lee en voz alta para generar las animaciones, a través de las tecnologías como internet de las cosas, machine learning y realidad aumentada.

FUNDADORES

Avedis Boudakian, Juan Ciapessoni y Nicolás Mescia

AÑO DE FUNDACIÓN

2017

WEBSITE

www.thereadtomeproject.com



Primer lugar de South by Southwest SXSW en la categoría Innovación Conectando Personas, 2018.

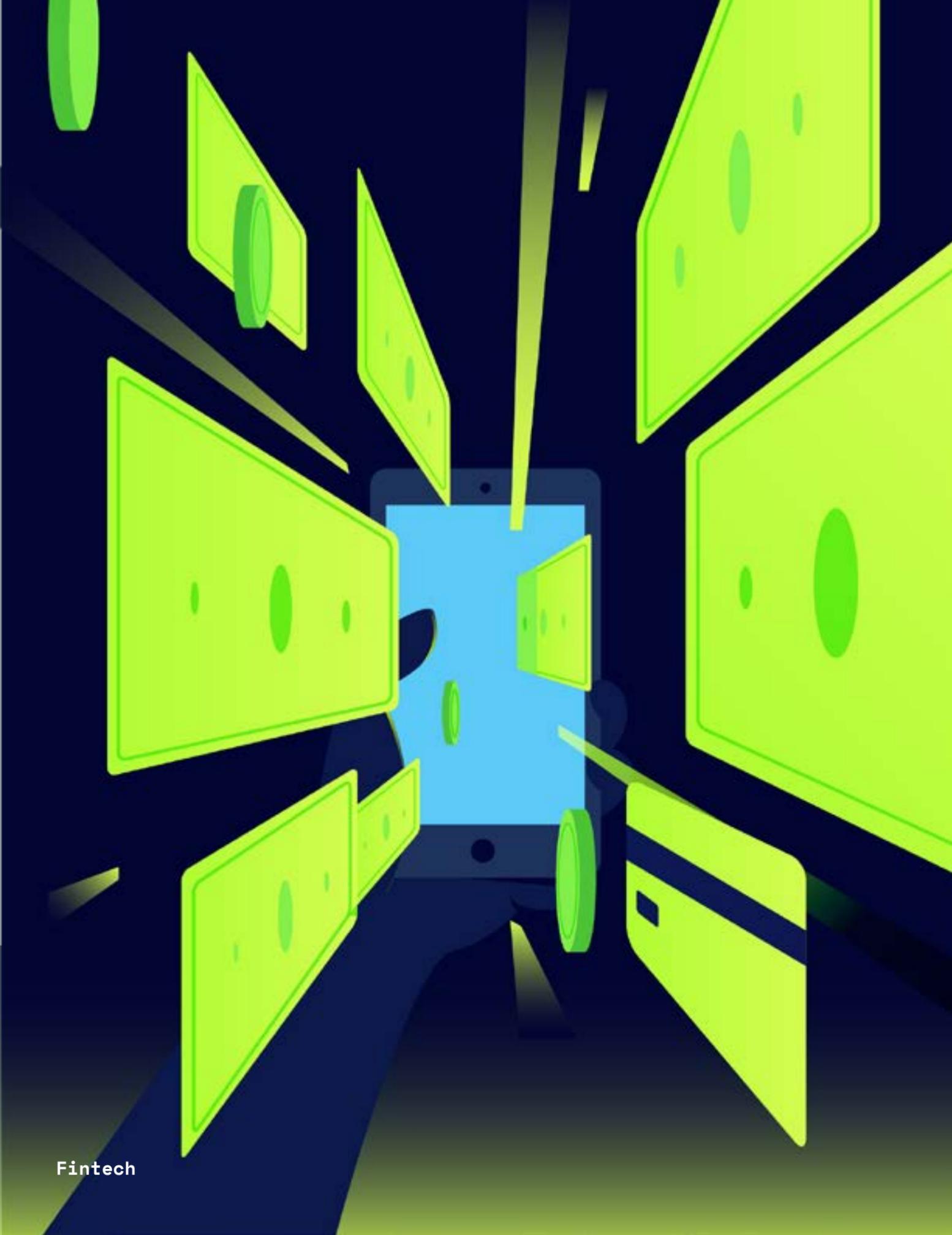
POR QUÉ EXISTE

La lectura en Latinoamérica atraviesa por una crisis que afecta principalmente a los más pequeños. La tecnología (aplicaciones, juegos, redes sociales y plataformas como Netflix y YouTube) ha reemplazado las formas tradicionales de entretenimiento y las dinámicas de convivencia entre padres e hijos. Read To Me surge como una solución para que ambos puedan reconectarse con el mundo de los libros de una manera innovadora, a través del uso de tecnología no invasiva. Al crear proyecciones de lo que se lee en tiempo real, la lámpara busca hacer de ese momento una actividad familiar, adaptándose a las nuevas formas de vida.

CÓMO MEJORA VIDAS

Leer durante la infancia es crucial para el desarrollo de las personas. Read To Me retoma el aspecto humano de la tecnología para hacer de ella un puente que conecte a niños y padres, contrario a lo que pasa con los smartphones y tabletas que suelen aislar al usuario. Con experiencias inmersivas, este producto retoma esos momentos imborrables de juego y aprendizaje a través de los libros, teniendo como centro las relaciones humanas y no la tecnología en sí.

Fintech



Fintech

CATEGORÍA

Fintech

223.000 millones de dólares

generó la industria Fintech por ingresos en 2018, y para 2022 llegará a 411.000 millones a nivel mundial ⁴⁴

**Brasil,
Chile y
Uruguay**

encabezan la lista de países con más población bancarizada en América Latina y el Caribe. ⁴⁵

Los smartphones

representan una gran oportunidad para la adopción de esta tecnología en América Latina.

VISIÓN GLOBAL

El término *fintech* parecerá nuevo, pero en las tecnologías del sector financiero existen desde hace varias décadas en forma de procesadores de pago, tarjetas, facturación, transferencias de dinero, seguros y remesas. Más que un nuevo modelo de negocio para estas industrias, se trata de usar la tecnología para llegar a más mercados, sobre todo a las nuevas generaciones, de forma más rápida.

El principal objetivo de las Fintech es mejorar la experiencia de los usuarios y reducir el tiempo y los costos de la prestación de servicios financieros.⁴⁶ Un reciente estudio prevé que esta industria generaría 223.000 millones de dólares por ingresos en 2018, y para 2022 llegará a 411.000 millones, con una tasa promedio anual de crecimiento de 16,5% a nivel mundial.⁴⁷ Las industrias creativas y culturales se suman al sector financiero para apoyar a millones de usuarios alrededor del mundo con soluciones innovadoras. Es el caso de PayPal, la primera billetera virtual de la historia, ahora líder en el mundo para hacer pagos por internet y transferir dinero en línea entre usuarios, de forma fácil y segura.

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

En Latinoamérica, hay una gran oportunidad en el espacio bancario y de pagos: actualmente 60% de la población de la región no está bancarizada y 70% hace pagos únicamente en efectivo. La bancarización a través de la tecnología es clave: en la región hay más smartphones que cuentas bancarias, lo que representa una clara oportunidad de las Fintech digitales para llegar a más mercados sin necesidad de una gran infraestructura o altos costos operativos. Los países con mayor población bancarizada son Brasil (80%), Chile (78%), Uruguay (51%), Honduras (47%), Paraguay (40%) y El Salvador (40%);⁴⁸ esto significa que más de 41,8 millones de personas poseen cuentas bancarias.

Las nuevas tecnologías no son solo una cuestión de oportunidad comercial, sino un tema de responsabilidad social en el que la digitalización y la movilidad pueden ser una alternativa para el empoderamiento financiero de la población en pobreza, factor clave para el desarrollo sostenible de los países.⁴⁹ A pesar de que más de dos millones de adultos no tienen una cuenta bancaria, la mayoría de ellos recurre al ahorro, préstamos o microcréditos en la informalidad,⁵⁰ evidenciando el potencial del mercado a pesar de la falta de accesibilidad. Otra necesidad de los latinoamericanos es no tener que portar dinero en efectivo para reducir riesgos y facilitar sus operaciones. Atendiendo este reto, nacen dos proyectos: City Wallet, de Venezuela, una calcomanía que permite hacer pagos inmediatos sin usar dinero físico ni tarjetas bancarias, y Atar Band, una pulsera inteligente usada para pagar en cualquier comercio que acepte tarjeta en Brasil.

21

ATAR Band

/ FINTECH



ATAR BAND

Brasil

ATAR Band es una pulsera de pagos que funciona con tecnología de cercanía, aceptada en 85% de las terminales financieras en Brasil, que permite pagar sin necesidad de tener una tarjeta de crédito o cuenta de banco.



Con ATAR Band basta con aproximar la pulsera a la máquina y escribir la contraseña. La pulsera se integra a una aplicación móvil, que permite al usuario recibir notificaciones de cada compra y acompañar el historial de pagos, por lo que no necesita tener una cuenta de banco ni de tarjeta de créditos para poner crédito en su pulsera.

FUNDADORES

Orlando Purim Junior, Mike Allan Pellin y Luiz Fernando Heidrich Duarte

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

Mayor preventa de un producto de tecnología brasileña

WEBSITE

www.wearatar.com



Con ATAR Band basta con aproximar la pulsera a la máquina y escribir la contraseña.

POR QUÉ EXISTE

Brasil tiene 55 millones de adultos no bancarizados y más de 20 millones sin acceso a los servicios de los bancos. Esto limita la penetración de las tarjetas de crédito en el país, ya que una persona no bancarizada no puede optar a tener una tarjeta de crédito. ATAR Band nace para brindar una opción para todos esos brasileños y para quienes no quieren llevar dinero en efectivo.

CÓMO MEJORA VIDAS

Los pagos a través de ATAR son más seguros y prácticos, debido a la tecnología de encriptación que tiene, además de no tener que cargar con efectivo o tarjetas que fácilmente podrían ser robadas y clonadas. Otro de sus beneficios para los usuarios es que en caso de perderla, se bloquea sin dificultad para evitar cualquier forma de fraude.



22

City Wallet

/ FINTECH

CITY WALLET

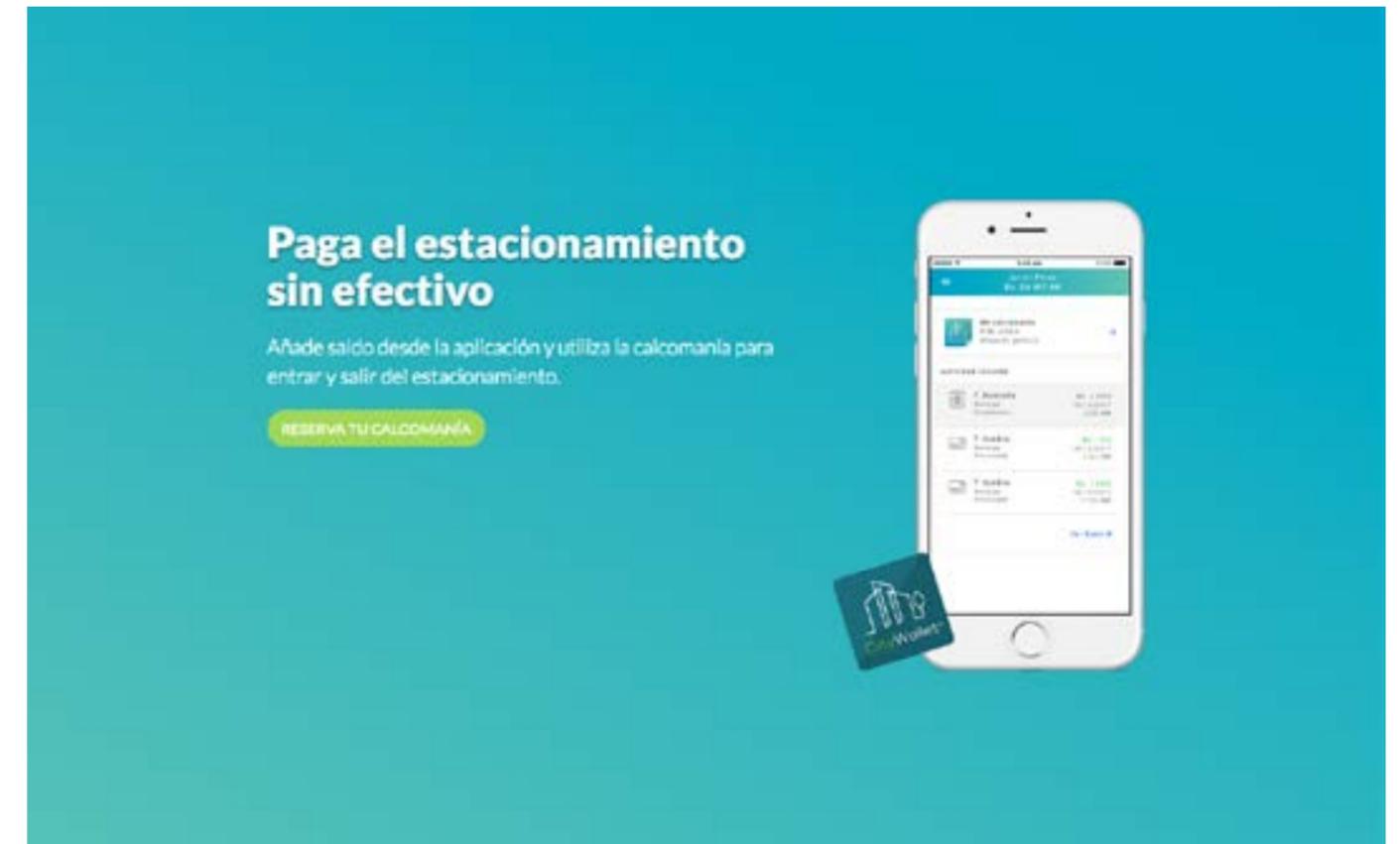
Venezuela

City Wallet es una calcomanía de pagos móviles, ecológica, práctica y accesible, que funciona mediante recargas con tecnología de cercanía.



- FUNDADORES**
Ramón Ginez, Atilana Piñón y Félix Fernández
- AÑO DE FUNDACIÓN**
2016
- USUARIOS**
7.000 usuarios
- WEBSITE**
www.citywallet.net

- Fintech
- Wearables
- Blockchain
- Internet de las Cosas
- Cloud Computing
- Comunicación de Campo Cercano (NFC)
- Diseño de Producto



Esta solución es discreta, muy económica y hace que la gente se siente más segura.

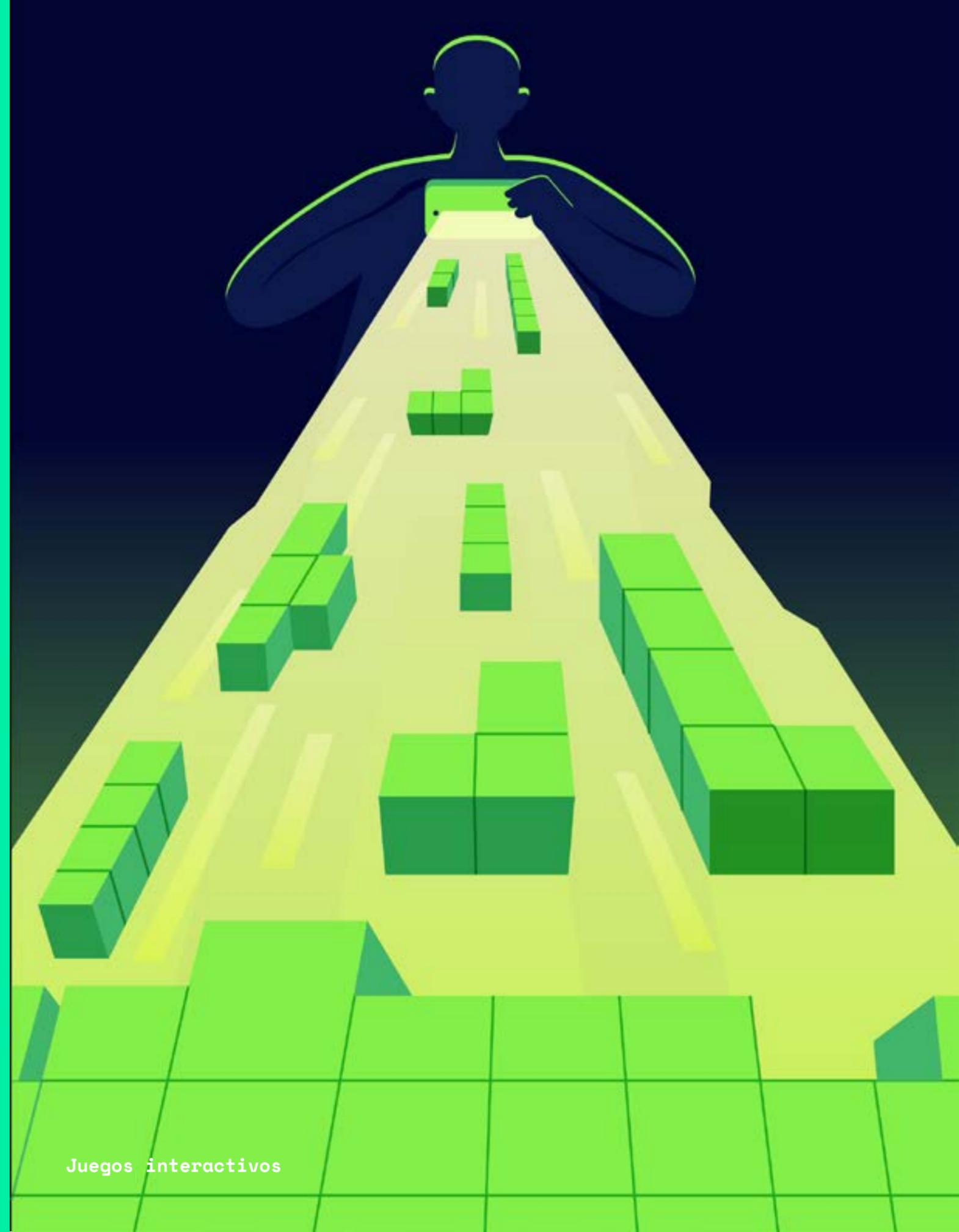
POR QUÉ EXISTE

City Wallet nace de la falta del dinero efectivo y las constantes variaciones de precios que hacen que transacciones sencillas como pagar el transporte público o el estacionamiento, resulte toda una odisea en Venezuela. Por ello, los fundadores de City Wallet crearon una alternativa a los pagos con efectivo en pequeños establecimientos de Venezuela. En América Latina, existe un mercado de 36 billones de micropago en efectivo, que coloca a City Wallet como una solución capaz de expandirse e incorporar desarrollo venezolano a otros países.

CÓMO MEJORA VIDAS

Las principales formas en que City Wallet mejora la vida de los venezolanos es que al no tener que cargar dinero en efectivo, pagan las pequeñas transacciones usando la calcomanía. Esta solución es discreta y muy económica, hace que la gente se siente más segura, sin tener que llevar consigo plata en efectivo y pasar menos tiempo en colas de pago.

Juegos interactivos



Juegos interactivos

Juegos interactivos

Los videojuegos

se han convertido en líder en ventas y en crecimiento en todo el mundo en la industria de entretenimiento triplicando las ganancias del cine.

De los
46

subsectores de las industrias creativas, los videojuegos son los que crecen con mayor velocidad.

4%

del mercado mundial de los juegos digitales lo representa América Latina y es el tercer mercado después de Asia (52%) y América del Norte (23%).⁵¹

VISIÓN GLOBAL

En los últimos cinco años, los videojuegos experimentaron un crecimiento del 56% y alcanzaron en 2018 los 134,9 mil millones de dólares, triplicando las ganancias proyectadas para la industria del cine.⁵² En cuanto a portabilidad, los juegos para smartphones y tabletas representaron el 42% del mercado en 2017, con proyecciones de llegar al 50% en 2020.⁵³

Para muchos desarrolladores parece claro que el futuro de los videojuegos es una actividad social, rompiendo la concepción de que pasar el tiempo frente a una consola aísla a la gente. Según Anna Sweet, jefa de Estrategia de Desarrollo en Oculus, las tendencias apuntan hacia actividades en equipo (en persona o virtualmente), realidad aumentada y virtual, los juegos indie y la cocreación, en la que el usuario se vuelve parte de la historia de los juegos, es el futuro.

Numerosos estudios han demostrado que la utilización moderada de los videojuegos ayuda a mejorar las habilidades lógicas, la solución de problemas y la coordinación mano-ojo más rápido que los métodos educativos tradicionales,⁵⁴ por lo que es cada vez más común ver videojuegos educativos o programas didácticos gamificados con objetivos diversos.

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

La tendencia de usar los videojuegos para abordar temas como educación, salud y cultura, ha sido clave para impulsar el crecimiento de la industria en la región; crear juegos didácticos, sociales, que entretengan y aporten valor al mismo tiempo. A pesar de que actualmente representa el 4% del mercado mundial, América Latina es la zona de mayor crecimiento, con +13,9% anual.⁵⁵

La industria de los videojuegos en la región tiene un gran potencial y atractivo, tanto para locales como para el mercado global. Un claro ejemplo de ello es Papumba, startup argentina de juegos educativos infantiles que, en solo tres años, ha superado los 10 millones de descargas en 143 países.



Papumba

PAPUMBA

Argentina y disponible en 18 idiomas

Papumba es una empresa cuya misión es democratizar la educación temprana de calidad a partir del uso de juegos educativos que estimulan el desarrollo cognitivo y social de los niños entre 1 y 6 años.



Se encuentra disponible en 18 idiomas y cuenta con más de 10 millones de descargas en 143 países. Con más de 10 años de experiencia en el mundo de los videojuegos, el equipo ha lanzado recientemente la Academia Papumba, una plataforma de educación temprana, con un currículo completo de 1-6 años, a la que puede accederse solo con un teléfono o tableta.

FUNDADORES

Gonzalo Rodríguez, Santiago Capurro y Pablo Capurro

AÑO DE FUNDACIÓN

2015

USUARIOS

10.123.829 de descargas de las aplicaciones
750.000 usuarios mensuales

WEBSITE

www.papumba.com



Educación

Edutech

Videojuegos Educativos

Aplicaciones

Software



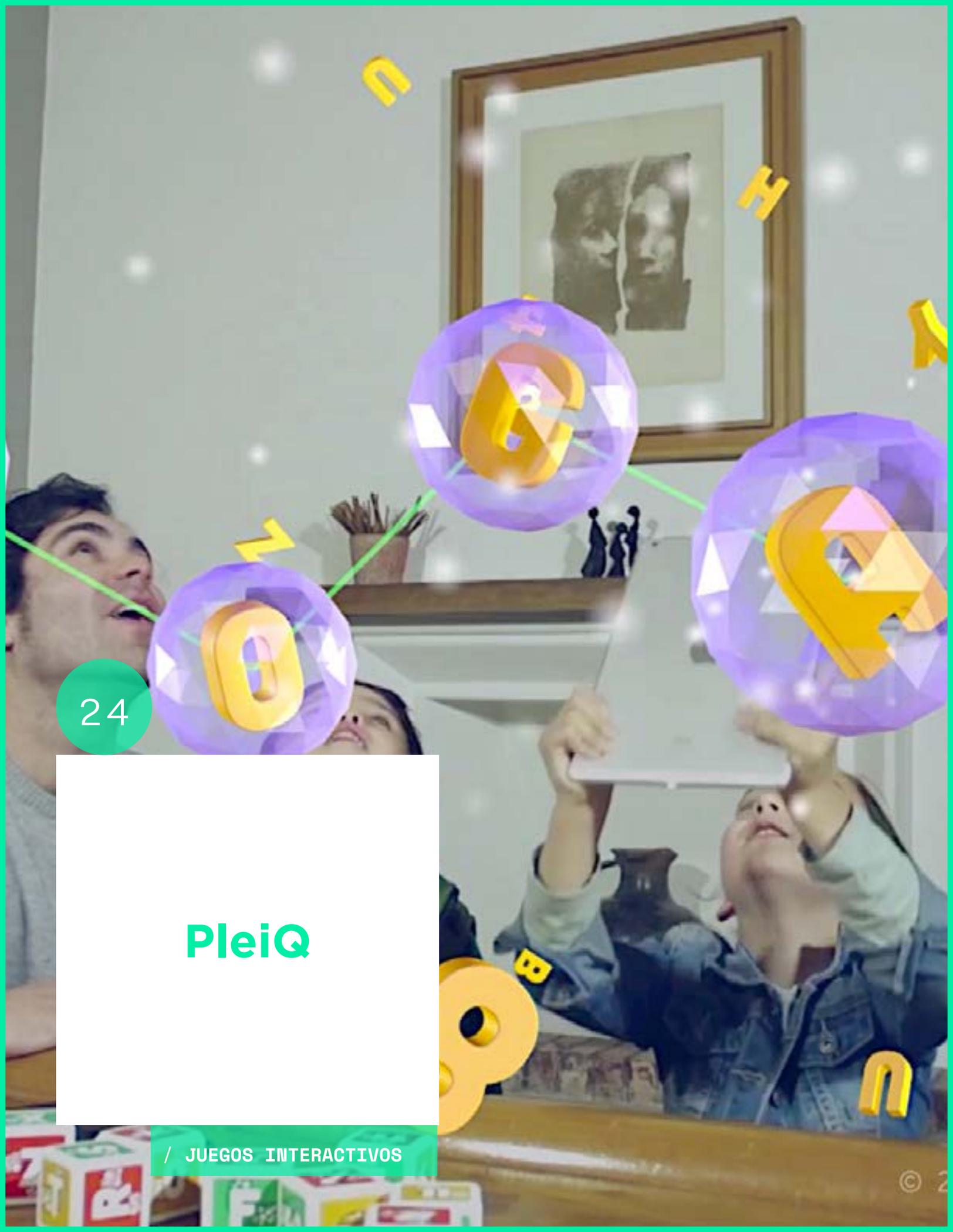
Sonidos de Animales es hoy la aplicación más utilizada en el mundo para aprender sobre ellos.

POR QUÉ EXISTE

A menudo el equipo se encontraba con que los niños usaban la tecnología como puro entretenimiento, con aplicaciones que no los estimulaban cognitivamente, interrumpidos de modo constante por publicidades y sobre todo consumiendo videojuegos en otros idiomas. Fue así como el equipo trabajó en una aplicación entretenida, adecuada al contexto y lenguaje de cada país, y que además conectara niños, padres y maestros. Sonidos de Animales es hoy la aplicación más utilizada en el mundo para aprender sobre ellos.

CÓMO MEJORA VIDAS

En estos tiempos en que los niños nacen rodeados de tecnología, es crucial hacer buen uso de ella para impactar sus vidas de manera positiva. Con un enfoque intuitivo y personalizado para cada país, Papumba ayuda a estimular la imaginación y fomentar el desarrollo y aprendizaje de los preescolares mientras juegan. Asimismo, combina las experiencias *offline* (desconectadas) con el uso de la aplicación para fomentar la convivencia en familia.



24

PleiQ

/ JUEGOS INTERACTIVOS

PLEIQ

Chile y Venezuela

PleIQ combina el mundo físico y el digital para reinventar los juegos educativos para niños.



FUNDADORES

Edison Durán Lucena, Antonio da Rocha, Nastassja Palmiotto, Alejandro Pérez e Ilan Durán

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

Más de 3.000 usuarios

WEBSITE

www.pleiq.com

PleIQ consiste en una aplicación y un juego tradicional de ocho cubos, enfocados a estimular el desarrollo de diversas inteligencias como lingüística, musical, lógica, cinestésica (inteligencia corporal), visual e intrapersonal, a través de 48 actividades con 3D interactivo, realidad aumentada e inteligencia artificial. Además, cuenta con una plataforma para padres desde la que pueden monitorear el desempeño de sus hijos y recibir recomendaciones personalizadas para ayudarlos a trabajar en sus puntos débiles. También cuenta con una modalidad grupal para profesores y escuelas.



Educación Edutech Juegos Interactivos
Realidad Aumentada Inicial Videojuegos
Aplicación Plataforma Web



PleIQ ayuda a reducir la brecha educativa de los pequeños.

POR QUÉ EXISTE

Menos de dos terceras partes de los niños de Latinoamérica reciben educación de primera infancia, según un informe de Unesco del 2015. Dada la rápida penetración de las tecnologías móviles, pronto podría haber más niños en América Latina con acceso a smartphones y tabletas con acceso a la educación preescolar. PleIQ ayuda a reducir la brecha educativa de los pequeños.

CÓMO MEJORA VIDAS

La educación temprana (entre 0 y 5 años y hasta los 8) tiene un impacto crucial en el desarrollo cognitivo de los niños. Durante esta etapa crucial, ellos desarrollan la mayoría de sus destrezas fundacionales, las que tendrán una gran influencia en el resto de sus vidas.

Música



Música

En
2018

América Latina representó la tasa más grande del mundo en cuanto a ingresos físicos y digitales combinados a nivel mundial.⁵⁶

América Latina

es la región donde han crecido más los ingresos por música grabada, aumentando 48,9% entre 2017 y 2018.⁵⁷

39,3%

Brasil

16,3%

Chile

14,7%

México

9,0%

Colombia

Lideraron las tasas más altas de crecimiento digital, específicamente en streaming.⁵⁸

VISIÓN GLOBAL

Es indiscutible que el *streaming* retransmisión o descargas ocupa un lugar privilegiado en la industria de la música: en 2017, el número de streaming de un día promedio (1,67 mil millones) duplicó el número de descargas realizadas en el año completo (563,7 millones).⁵⁹ En 2018, el número total de transmisiones de canciones de audio a pedido alcanzaron los 611.000 millones, un aumento considerable de 49% con respecto al mismo período en 2017.⁶⁰ Durante los últimos 15 años, la industria musical había sufrido pérdidas de ingresos de aproximadamente 40%.⁶¹ Sin embargo, con la llegada de los servicios de streaming la industria volvió a tener un impulso, logrando un crecimiento de ingresos de más del 5,9% anual y más de 100 millones de usuarios que pagan sus suscripciones a nivel mundial. De este modo, la música digital representa el 50% de las ganancias globales de la música pregrabada.⁶²

Las casas de producción, distribuidoras, organizadores de conciertos, y los diferentes actores de la industria, se ven obligados a conducir la evolución digital, innovando constantemente para encontrar mejores formas en que los artistas distribuyan su música y conecten con sus fans.

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

América Latina representó la tasa más grande del mundo en cuanto a ingresos físicos y digitales combinados de la industria musical. En 2018, registró un crecimiento de ganancias del 16,8% y del 39,2% de ganancias por streaming. En junio de 2018, el artista más escuchado globalmente en Spotify fue el artista colombiano J. Balvin

y en septiembre se convirtió en el primer artista latinoamericano en llegar a mil millones de transmisiones en Apple Music. Para sorpresa de muchos, todo este logro fue en idioma español.⁶³

Algunas de las plataformas más utilizadas en la región son: Spotify, Deezer, Apple Music y Tidal. Pese a ello, el reto más grande para Latinoamérica es cambiar la forma de monetización en esta industria, porque los ingresos generalmente vienen por los anuncios en las versiones gratuitas de streaming y no por el número de usuarios que pagan suscripciones. Will Page, director económico de Spotify, ya en el 2018 destacaba el poder de América Latina, donde México y Brasil sobrepasarían el mercado de Alemania y Reino Unido en términos de número de usuarios; en 2019, reconoce que han podido construir un mercado que no se esperaban; por ejemplo, Chile es ahora uno de sus mercados de más rápido crecimiento, sin tener empleados en ese país.⁶⁴ Tal es la influencia de los usuarios latinoamericanos, que ahora 6 de cada 10 de los mejores video musicales a nivel mundial son predominantemente en español. En la región, este modo de consumir música ha creado un apetito para vivir nuevas experiencias musicales. Así nace Weeshing en Chile, plataforma de *crowdfunding* o micromecenazgo para amantes de la música que posibilita invertir colectivamente para organizar conciertos de sus artistas favoritos. Otro ejemplo es Filmtrax, de Perú, una plataforma que ofrece una gran biblioteca de audio con licencias para profesionales de musicalización de videos, cineastas y productores, facilitando el proceso de adquisición de licencias y dando difusión a los creadores.

bquate

25

is not a record label

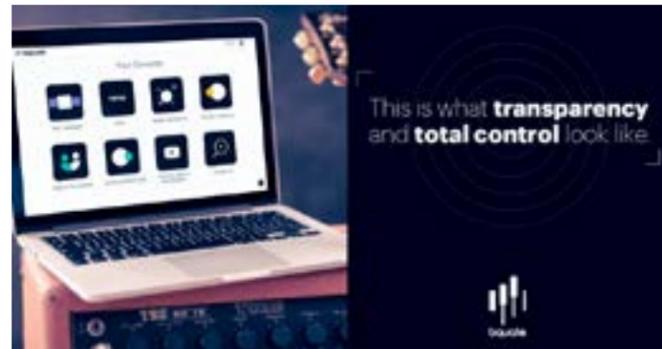
Bquate

/ MÚSICA

BQUATE

Colombia, México, Perú y Estados Unidos

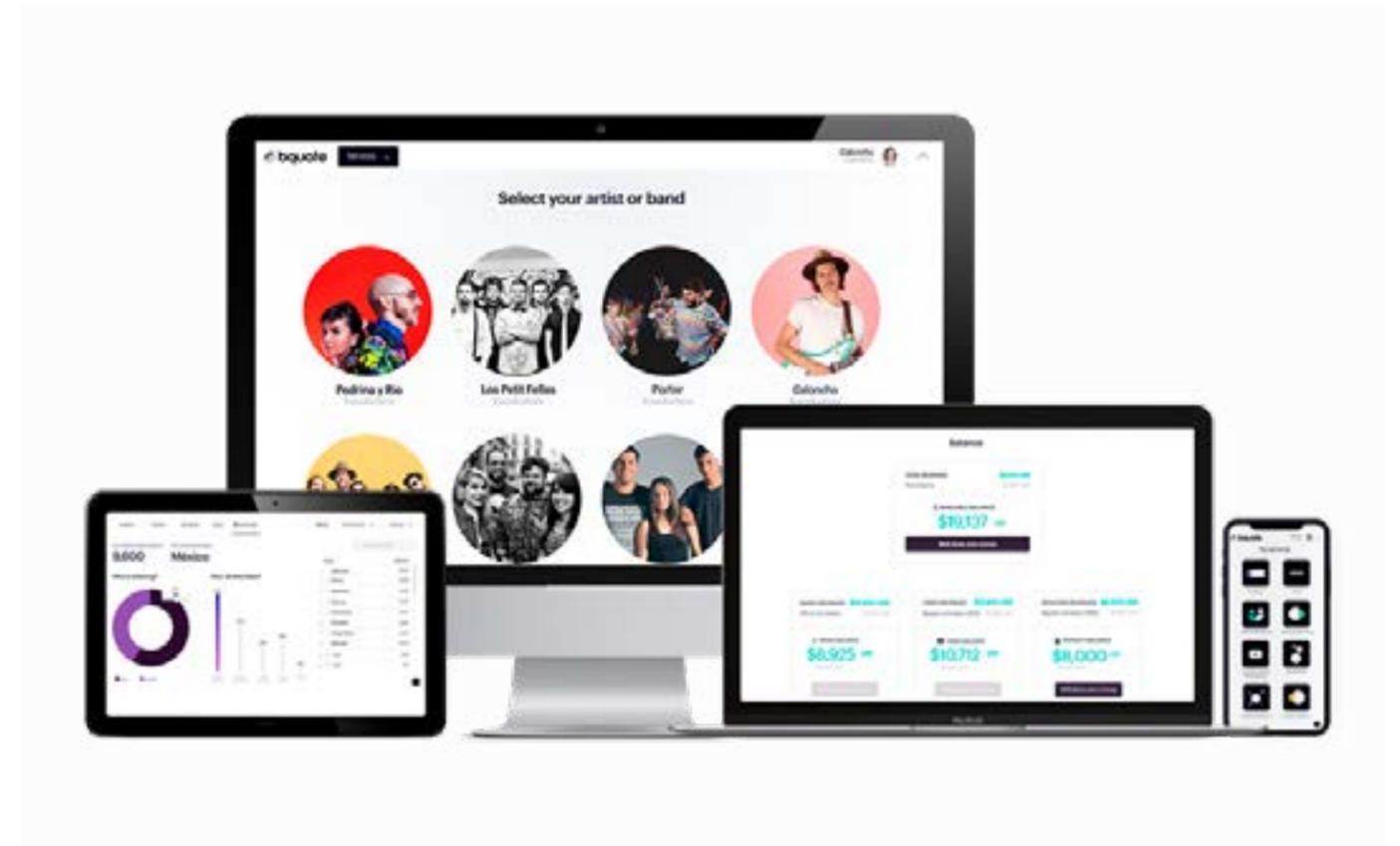
Bquate creó una plataforma con inteligencia artificial que se enfoca en ayudar a los sellos establecidos, editores gerentes o creadores a manejar el negocio musical a nivel global.



FUNDADORES
Yoly G. Ávalos y
David Ogden

AÑO DE FUNDACIÓN
2014

WEBSITE
www.bquate.com



Los artistas se enfocan en sus creaciones y no necesariamente pueden distribuir y proteger sus derechos.

POR QUÉ EXISTE

Los artistas se enfocan en sus creaciones y no necesariamente pueden distribuir y proteger sus derechos y mucho menos manejar fácilmente todos los aspectos del negocio musical.

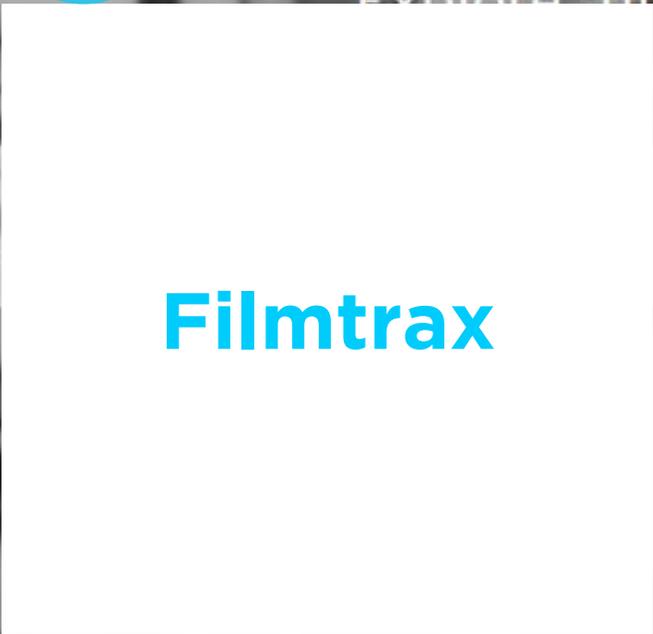
CÓMO MEJORA VIDAS

Bquate brinda una solución para miles de artistas, sellos discográficos, managers, compositores y editores, para que con transparencia se conecten y administren sus creaciones, las regalías generadas y la distribución de sus ganancias.

//////////FILMTRAX MUS SHING////////// THE M R STORY NEEDS//////////

26

Explore, find and license.



Filmtrax

FILMTRAX

Perú

Filmtrax, a través de un catálogo musical en línea de artista latinoamericanos independientes, permite a los compradores musicales obtener los derechos para películas, videos, medios sociales, materiales educativos u otros.



Filmtrax le ha permitido la venta de música a innumerables talentos latinoamericanos, ya que está asociada con diversas distribuidoras de artistas alrededor del mundo y su sistema en línea permite obtener los derechos musicales en compatibilidad con los reglamentos internacionales. Esta empresa peruana ha sido la primera en participar en el renombrado evento de Cannes Midem, el suceso internacional de música B2B para jugadores claves de la música.

FUNDADORES

Carlos Vidal Paulinich, Camilo Riveros Vásquez y Patricia López Cabrera

AÑO DE FUNDACIÓN

2015

USUARIOS

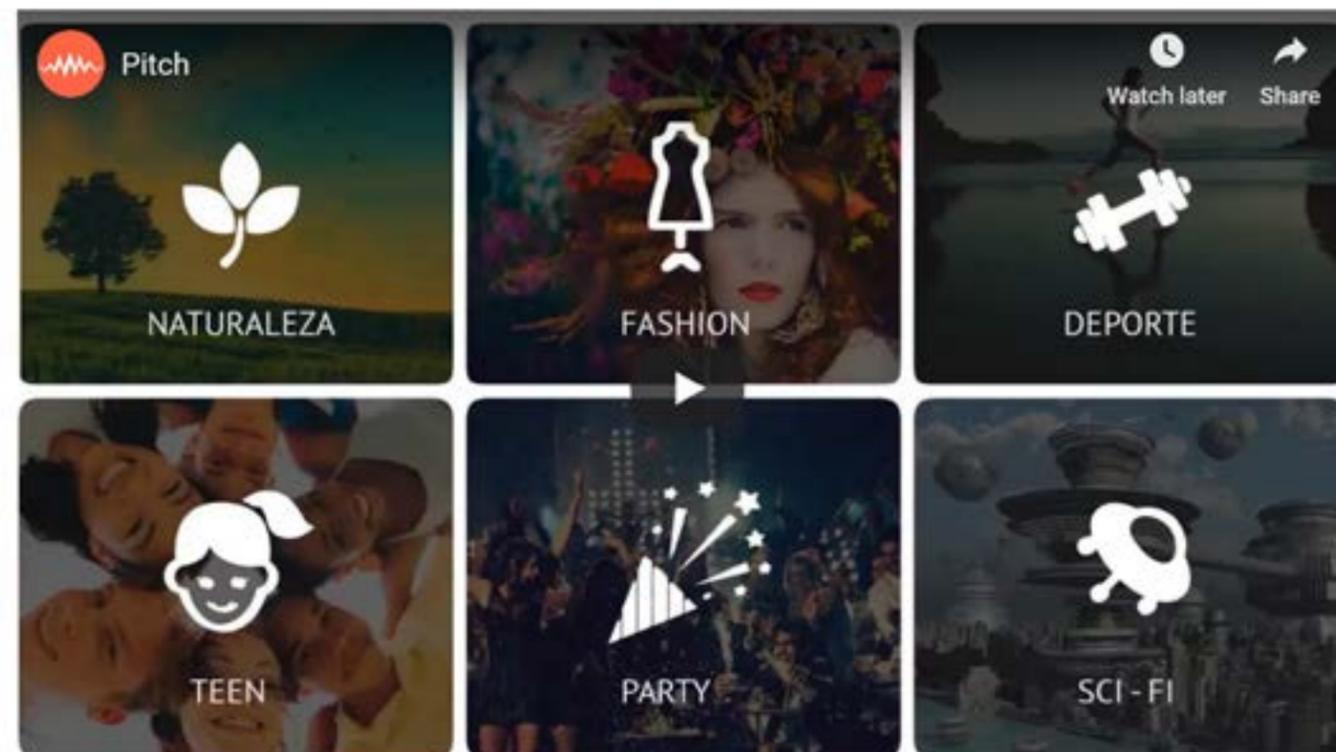
400 creadores de contenido audiovisual registrados en la plataforma.

WEBSITE

www.filmtrax.com



Arte y Cultura Música Publisher Online
Medios de Soporte para Contenidos Digitales
Propiedad Intelectual Cine
Gestión de Derechos de Autor y conexos
Distribución Digital Televisión y Video



Filmtrax le ha permitido la venta de música a innumerables talentos latinoamericanos.

POR QUÉ EXISTE

El derecho de autor es una tarea pendiente en América Latina y el Caribe, pues más del 65,2% de los autores no registran sus creaciones. Filmtrax apunta a profesionalizar el licenciamiento de la música a través de una herramienta que facilita el uso en obras audiovisuales, como películas, series y videos comerciales.

CÓMO MEJORA VIDAS

Al centralizar el proceso de adquisición de licencias musicales para su empleo en obras cinematográficas y de televisión, es más fácil utilizar legalmente piezas musicales. Así se ayuda a artistas y creadores a ser reconocidos, rentabilizar sus creaciones y a cumplir con los derechos de autor.



27

Weeshing

/ MÚSICA

WEESHING

Chile, Argentina, Colombia, Costa Rica, Estados Unidos, México, Perú y Uruguay

Weeshing es una plataforma de crowdfinancing para amantes de la música que les permite a las personas invertir colectivamente para traer a sus artistas favoritos y obtener un retorno de su inversión.



Crédito NXTP Labs

FUNDADORES

Cristian Urrutia, Rodrigo Segal,
Javier Hasbún y Juan Pablo Duch

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

USUARIOS

Más de 16.000

WEBSITE

www.weeshing.com



Arte y Cultura Música Blockchain
Crowdsourcing Conciertos
Crowdfinancing



Register your email for more info:

REGISTER



€6,507,873,475

Financed Capital

19,704

Registered users

3,511

Investments

120

Registered Promoters

341

Financed Events

Weeshing ha podido recaudar más de 10 millones de dólares a través de 240 conciertos.

POR QUÉ EXISTE

Weeshing crea un espacio para aquellos que tienen una propuesta para llevar a cabo un evento, aunque no cuentan con los contactos para apoyarse económicamente.

CÓMO MEJORA VIDAS

Este es un negocio rentable que ha podido recaudar más de 10 millones de dólares a través de más de 240 conciertos, permitiéndoles a los fanáticos de manera simple invertir en sus bandas favoritas y compartir los riesgos del show, obteniendo rentabilidades de acuerdo a la cantidad de tickets vendidos.

Nuevos medios



Nuevos medios

A nivel mundial los usuarios prefieren recibir noticias a través de:

71%
texto e imágenes

14%
texto y video

9%
video

6%
no se inclina por algún formato en particular.⁶⁵

74%
de la información se consume a través de los smartphones en México, Argentina y Chile.

Las redes sociales

son la principal fuente de información y noticias en Latinoamérica y el Caribe.

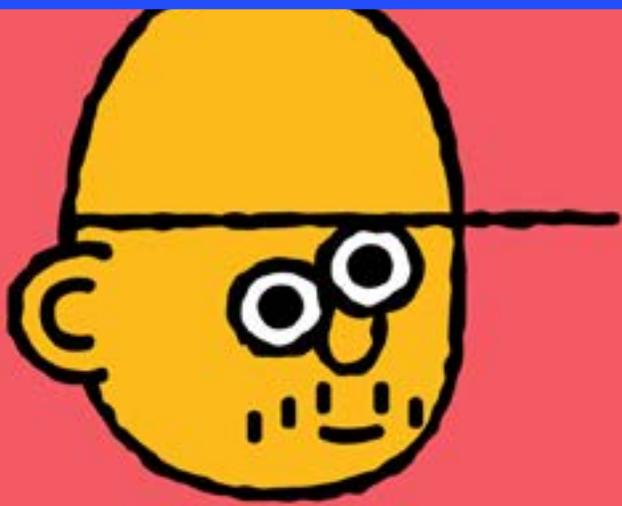
VISIÓN GLOBAL

Internet ha ganado terreno sobre los medios tradicionales para convertirse en la fuente preferida de noticias, debido a la facilidad para conectarse a cualquier sitio del mundo, a cualquier hora y ver información de cualquier tema. La movilidad es uno de los factores que más han influido en el dominio de internet en los medios: cada vez es menos frecuente que una persona se siente frente al televisor; en cambio, la mayoría de la gente aprovecha momentos como el camino al trabajo, el baño, una sala de espera o la cama para ver noticias en sus smartphones o teléfonos celulares.⁶⁶

En la actualidad, 71% de los usuarios prefiere recibir noticias a través de texto e imágenes; 14%, en texto y video; 9% video, y 6% no se inclina por ningún formato en particular. Por ello, surgen nuevas propuestas para presentar, distribuir y consumir las noticias. Tal es el caso de Google News o Reddit, dos de las aplicaciones de información más usadas en el mundo que, en algunos casos, incluso se han convertido en una fuente para los medios tradicionales.⁶⁷

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

En México, Argentina y Chile, 74% de la información se consume a través del móvil, y fuera de las redes sociales, la mayoría usa aplicaciones extranjeras para ver noticias.⁶⁸ La tecnología es cada vez más importante para los medios de información en Latinoamérica. Desde las transmisiones en vivo, contenido en tiempo real en redes sociales, hasta la utilización de realidad aumentada y virtual e inteligencia artificial son, en mayor parte, la manera de crear contenido para informar al usuario. Propuestas como Pictoline es una de las tendencias más creativas para mostrar contenido complejo como noticias, ciencia, medicina y economía, de modo simple y llamativo, a través de tiras cómicas o gifs. Por otro lado, tenemos SkyAlert, una aplicación que advierte a sus usuarios de una actividad sísmica próxima, 120 segundos antes de que ocurra, y directamente en sus dispositivos móviles. Ambas startups son de México.



28

Pictoline



PICTOLINE

México, Estados Unidos y países hispanohablantes de Latinoamérica

Pictoline es una empresa de diseño de la información que tiene como objetivo explicar historias en pocos segundos.



Pictoline convierte noticias y datos relevantes de ciencia, medicina, economía, historia y otras disciplinas en infografías, tiras cómicas o gifs, que su equipo llama bacons (tocinos). A poco más de un año de su salida al mercado, se convirtió en los proyectos de comunicación visual con más impacto en el mundo y en un referente para los medios de información para todos los países hispanoparlantes con más de cuatro millones de seguidores en sus redes sociales.

FUNDADORES

Eduardo Salles y
Gustavo Guzmán

AÑO DE FUNDACIÓN

2015

USUARIOS

2,7 millones de seguidores en Facebook y
1,3 millones en Twitter

WEBSITE

www.pictoline.com



Comunicación Nuevos Medios Visualizaciones
Diseño de Información Comunicación Visual
Plataforma Online Red Social



Pictoline logró sintetizar contenido relevante de una forma muy creativa.

POR QUÉ EXISTE

En América Latina, 74% de la información es consumida a través de smartphones, principalmente por Facebook y WhatsApp. La tecnología ha sido crucial para la evolución de los medios y canales de noticias, aunque la saturación de contenido poco relevante es un desafío. Pictoline logró sintetizar contenido relevante de una forma muy creativa.

CÓMO MEJORA VIDAS

Pictoline es una fuente confiable para mantenerse al tanto de lo que pasa en el país y el mundo. Mediante el “diseño de información”, la capacidad de síntesis y acceso rápido, Pictoline se ha dado a la tarea de explicar conceptos y situaciones complejas a través de imágenes fácilmente digeribles.



29

SkyAlert

/ NUEVOS MEDIOS

SKYALERT

México y Estados Unidos

SkyAlert es el sistema de alertas sísmicas más avanzado para México, California, Oregón y Washington en Estados Unidos.



SkyAlert cuenta con su propia red de sensores que son capaces de detectar un sismo hasta 120 segundos antes de que ocurra, de modo que los usuarios tienen más tiempo para ponerse a salvo. Así, ellos reciben una advertencia en los diferentes productos de SkyAlert; la aplicación es para uso personal y para empresas que tienen Epicenter.

FUNDADORES

Alejandro Cantú Segura y Alvaro Velasco

AÑO DE FUNDACIÓN

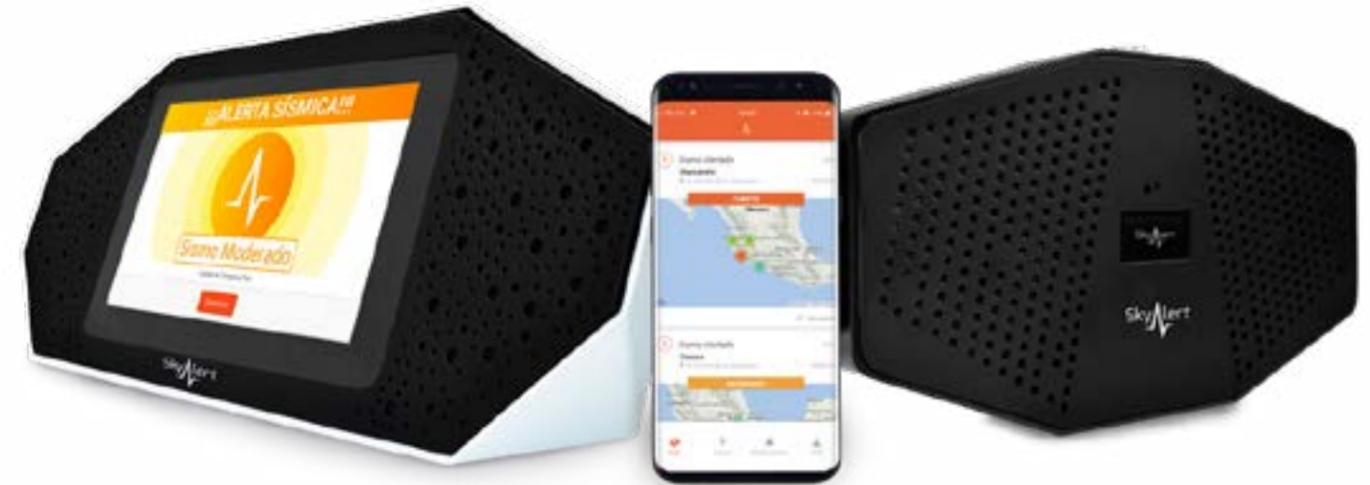
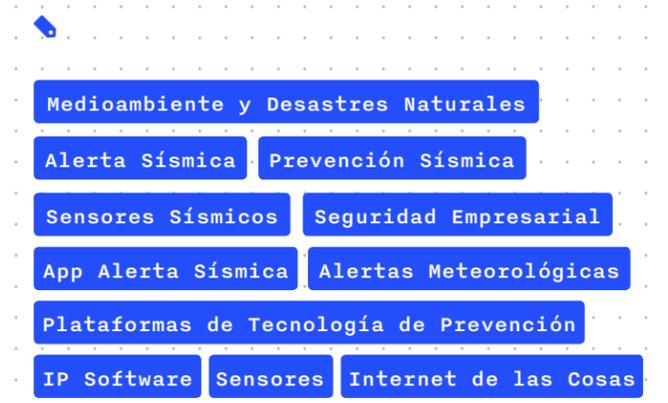
2011

USUARIOS

Más de 2,4 millones de usuarios activos al mes

WEBSITE

www.skyalert.mx



La aplicación es para uso personal y para empresas que tienen Epicenter.

POR QUÉ EXISTE

En lugares de alta actividad sísmica, ha sido necesario invertir en infraestructura para advertir a los ciudadanos de posibles temblores que podrían poner en riesgo su vida e integridad física. Desafortunadamente, la infraestructura no siempre ha funcionado de manera eficiente, llegando incluso a no alertar a la población. SkyAlert nace para llenar ese vacío, con una aplicación y con equipos para empresas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Las personas que tienen instalada la aplicación de SkyAlert o las empresas que cuentan con Epicenter reciben alertas de forma continua sobre los movimientos telúricos que podrían llegar a afectar a varias ciudades de México o aquellas conectadas al sistema en Estados Unidos.



30

The Other Guys

/ NUEVOS MEDIOS

THE OTHER GUYS

Costa Rica y Argentina

The Other Guys es un estudio de videojuegos con más de una década en la industria del juego y que ha creado aplicaciones exitosas que decidieron romper el molde, con series interactivas donde el usuario toma decisiones para definir el rumbo de la historia y los personajes.



FUNDADORES

Augusto Petrone, Pablo Mayer y Nicolás Cuneo

AÑO DE FUNDACIÓN

2013

WEBSITE

www.other-guys.com



Arte y Cultura

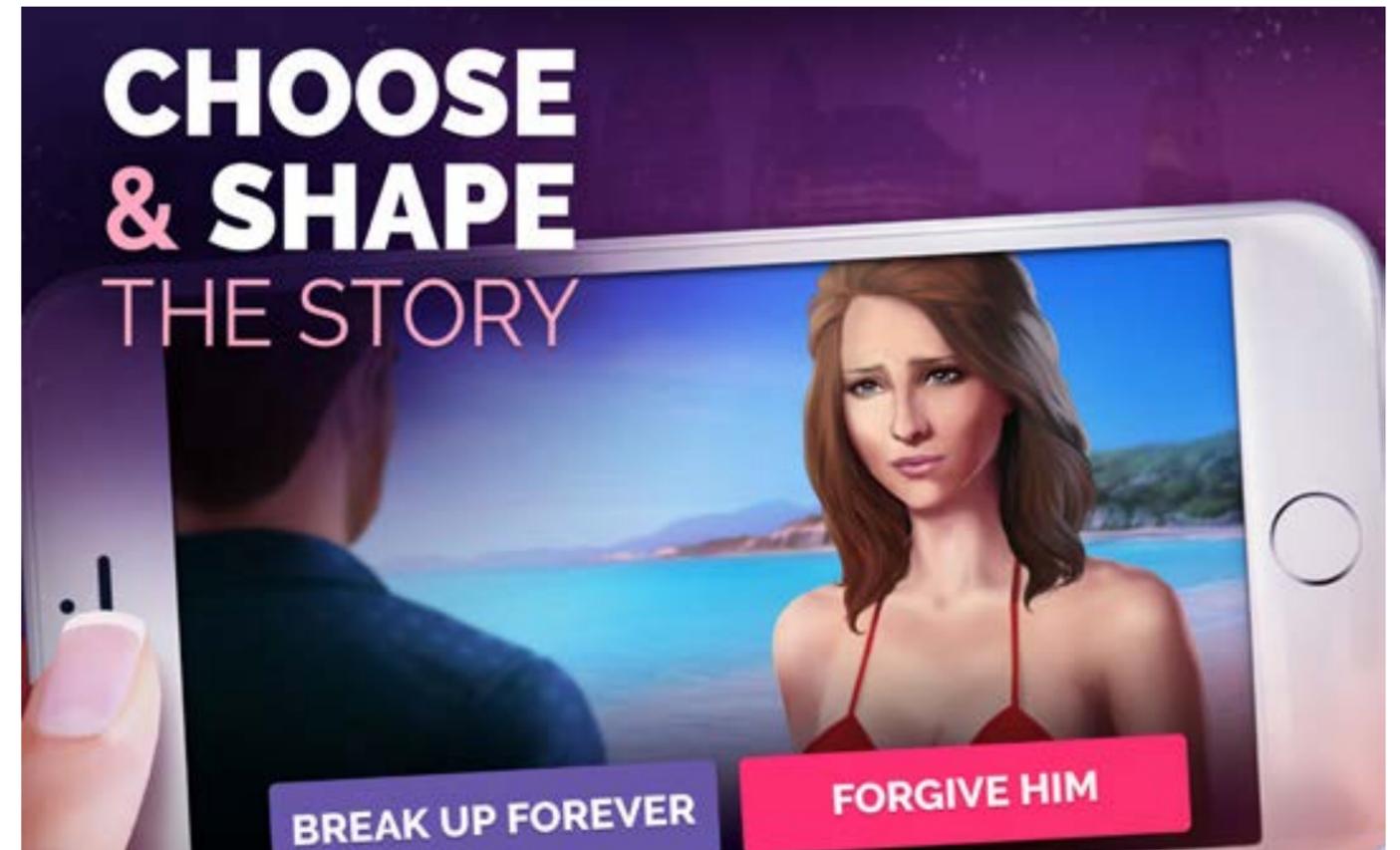
Storytelling

Cuentacuentos

Videojuegos

Aplicaciones

Arte y Tecnología



Su visión es convertirse en el Netflix de los videojuegos.

POR QUÉ EXISTE

The Other Guys ve una oportunidad en un contexto en el que hay demasiados juegos de *farming and balloon popping games*, y se centra en las aventuras episódicas, guiadas por sus usuarios. Su visión es convertirse en el Netflix de los videojuegos.



Robótica



Robótica

En la última

década

el mercado de la robótica ha tenido un crecimiento de entre 12% y 16% anual a nivel mundial.⁶⁹

Las principales aplicaciones

de la robótica en América Latina son salud, educación y la fabricación de drones.⁷⁰

VISIÓN GLOBAL

En los últimos siete años, la robótica ha sido una de las áreas más disruptivas e innovadoras de la industria de la tecnología.⁷¹ Entre 2000 y 2015, la demanda de robots industriales, usados en manufactura, construcción, medicina, logística, marketing y agricultura, principalmente, pasó de 99.000 a 434.000 unidades.⁷² Corea del Sur, Singapur, Alemania y Japón son los países más automatizados gracias a la robótica, con un promedio de 74 robots por cada 10.000 empleados.⁷³ Se proyecta que los principales sectores de esta tecnología en la siguiente década sean la construcción de robots humanoides, la industria militar, educación y cuidado de la salud.⁷⁴

Según un reporte de la Federación Internacional de Robótica, el enfoque de las compañías emergentes es 25% en logística aérea, seguridad, milicia, energía y ciencia; 9%, en limpieza y seguridad doméstica; 7%, en medicina, cirugías y rehabilitación; 6%, en agricultura; 5%, en educación y recreación; y 3%, en servicio personal.⁷⁵ Además, se afirma que las cuatro tendencias determinantes para el éxito de las startups de robótica son cuidar la experiencia de usuario, costo asequible, tamaño y practicidad, y el desarrollo con software de código abierto.⁷⁶

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

La fabricación de drones y aplicaciones en salud y educación son áreas claves para el avance de la industria de la robótica en la región.⁷⁷ México es el principal mercado emergente para la robótica en Latinoamérica, con 5.900 unidades vendidas en 2016,⁷⁸ seguido por Brasil.

La robótica se ha convertido asimismo en una herramienta de aprendizaje en múltiples ambientes.⁷⁹ Un ejemplo es que en México y Brasil, casi 24% de los maestros se siente poco preparado para hacer de manera adecuada su trabajo, debido a la falta de herramientas de apoyo.⁸⁰ Desarrollos como Tomi7, un robot asistente para el profesor, digitalizan los salones de clases ayudándolo a preparar su clase, calificar exámenes, personalizar el plan de estudios, proyectar en realidad aumentada y generar reportes del desempeño de sus estudiantes. En temas de salud, Colombia fue el primer país de América Latina en realizar cirugía robótica,⁸¹ que permite mayor precisión en los movimientos, recuperación más rápida y menos invasiva que una cirugía normal. Otros desarrollos como Po, de Paraguay, se dedican a crear prótesis de manos biométricamente compatibles y de bajo costo, a través de la impresión 3D. En el área de la manufactura, se espera que para 2019 se instalen al menos 4.700 robots industriales en la región, principalmente en Brasil, para optimizar los procesos de producción y aumentar la competitividad de diversas industrias.⁸²

31

Gi FlyBike

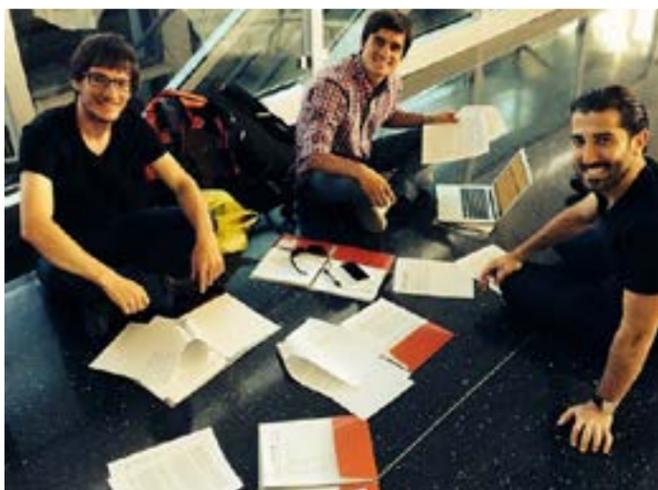
/ ROBÓTICA



GI FLYBIKE

Argentina, Estados Unidos y China, con exportaciones en más de 30 países.

La primera bicicleta eléctrica que se dobla en un segundo y que se puede controlar a través de una aplicación móvil.



Las funciones de la bicicleta se pueden dirigir a través de una aplicación móvil, lo que permite un control completo e inalámbrico de todas las funciones, como bloqueo, sistema de navegación, luces inteligentes y asistencia eléctrica. Además de compartir tus rutas favoritas a través de las redes sociales y rastrear tus estadísticas personales de estado físico, Gi FlyBike está hecha de una aleación totalmente reciclable y ultraligera, fabricada con aluminio para aviones, que permite una velocidad máxima de casi 25 kilómetros por hora y viajar cerca de 65 km por carga.

FUNDADORES

Lucas Toledo, Eric Sevilla y Agustín Augustinoy

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

USUARIOS

450 bicicletas vendidas en 5 horas en preventa a través de crowdfunding/Kickstarter.

WEBSITE

www.giflybike.com

Transporte Sostenible

Tecnología Inteligente

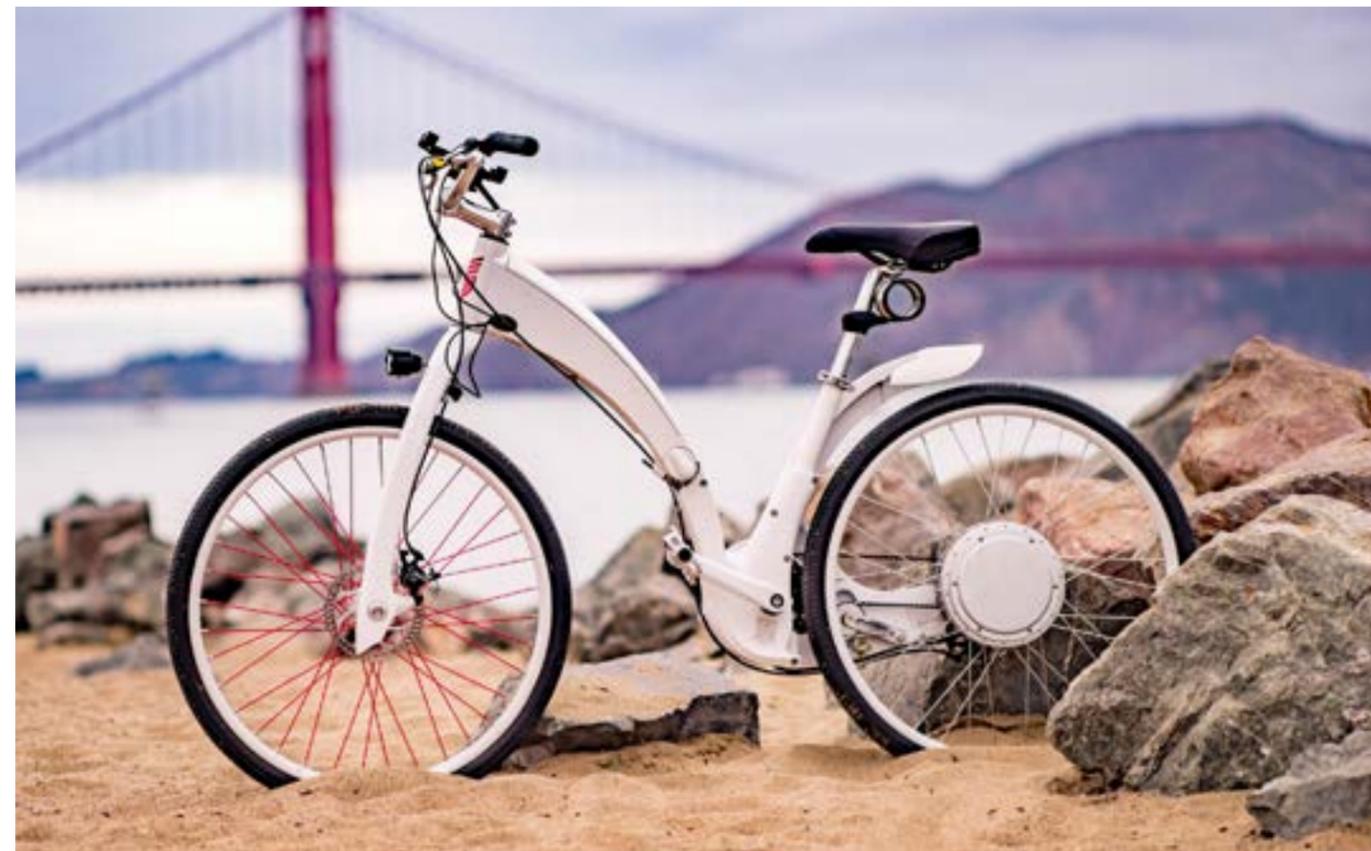
Fitness

Reciclable

Bicicletas Eléctricas

Ciudades del Futuro

Tecnología Verde



Gi FlyBike cree que el diseño y la tecnología inteligentes nos pueden llevar a la próxima generación.

POR QUÉ EXISTE

Mientras los fundadores vivían en Argentina, una huelga nacional paralizó el transporte público en todo el país. La huelga inspiró a profundizar en los tipos de problemas que enfrentan los viajeros, y a examinar críticamente formas alternativas donde los pasajeros puedan independizarse del transporte público, ser más ágiles y tener el menor impacto ambiental posible. Esta ha sido la inspiración detrás del diseño de Gi FlyBike.

CÓMO MEJORA VIDAS

Más de 35 millones de bicicletas eléctricas se vendieron en el mundo en el último año, convirtiéndose en el transporte con más crecimiento. Gi FlyBike cree que el diseño y la tecnología inteligentes nos pueden llevar a la próxima generación de transporte a crear ciudades más efectivas y ecológicas, y con personas más felices. Sus características hacen que la bicicleta sea una opción de transporte sostenible, tecnológicamente avanzada y, quizás lo más importante, práctica, ayudando a mejorar la experiencia en los desplazamientos urbanos.



32

**HandsFree
Institute**

HANDSFREE
TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

/ ROBÓTICA

HANDSFREE INSTITUTE

Brasil

El Instituto HandsFree diseña y desarrolla productos con tecnologías asistidas de bajo costo para dar autonomía y facilitar la adaptación laboral y social a personas con deficiencias físicas o que han perdido sus capacidades motoras.



Entre sus productos está el “módulo mouse”, un ratón para computador que se controla con movimientos de cabeza y “automatización residencial”, que posibilita de manera remota controlar televisores, luces y otros aparatos electrónicos de la casa de manera remota.

FUNDADORES

Sérgio Maymone y
Philippe Magno

AÑO DE FUNDACIÓN

2015

WEBSITE

www.institutohandsfree.org.br

Salud

Tecnologías Asistidas

3D Impresión

Código Abierto



HANDSFREE

Accessibility for computers, tablets and smartphones
and residential automation through
head movements

Get it now

HandsFree Institute

HandsFree Institute of Assistive Technologies is a non-profit institution born of the will of its founders to help people with severe physical disabilities become more independent. Founded in 2015, the Institute works on the development, support and dissemination of innovative, high-quality and low-cost consumer assistive technology projects and operates on 4 pillars:

- Give autonomy for the person with disabilities to perform daily activities.
- Promote social, digital, educational and professional inclusion.
- Provide opportunities for personal and professional growth.
- Provide empowerment and enhancement of persons with disabilities.

Awards and Recognitions



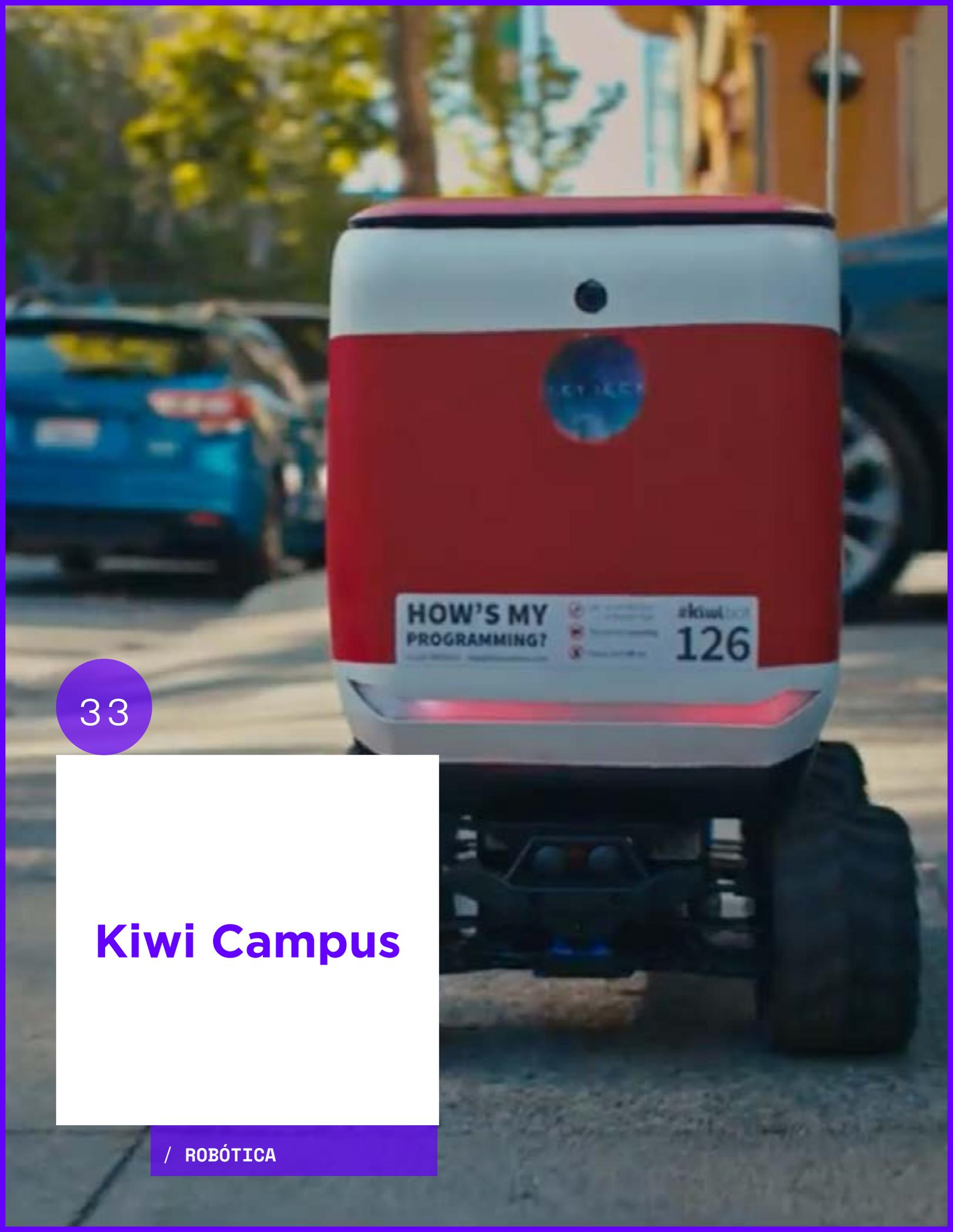
El 15% de la población mundial tiene algún tipo de discapacidad.

POR QUÉ EXISTE

El objetivo de HandsFree es devolver la esperanza de vivir a las personas con deficiencias físicas: desde la autonomía para realizar actividades cotidianas en casa, hasta incluirlos de nuevo en la sociedad, la escuela y el trabajo.

CÓMO MEJORA VIDAS

El 15% de la población mundial tiene algún tipo de discapacidad. Los productos creados en HandsFree promueven la autonomía e inclusión digital, social, educacional y laboral de personas con capacidades motoras limitadas o reducidas. Sus dispositivos permiten al usuario operar computadores, tabletas y smartphones para mejorar su calidad de vida y su sentimiento de pertenencia a la sociedad.



33

Kiwi Campus

/ ROBÓTICA

KIWI CAMPUS

Colombia, Estados Unidos y México

Kiwi Campus es una red de robots autónomos que se encargan de entregar comida a domicilio alrededor de los campus universitarios. El robot recibe la orden y con algoritmos de visión computacional y machine learning, halla el camino a su destino, asistido por un operador remoto ubicado en Latinoamérica.



FUNDADORES

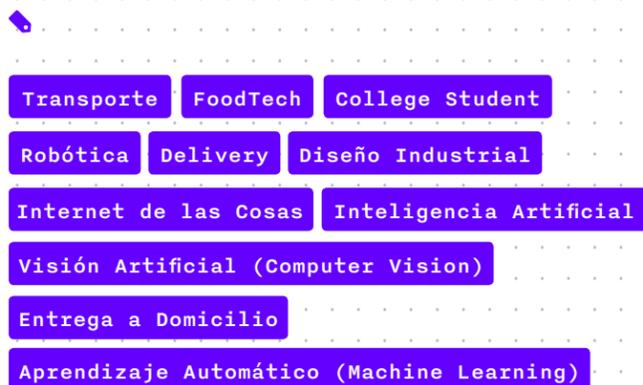
Felipe Chávez, Sergio Pachín y Jason Oviedo

AÑO DE FUNDACIÓN

2017

WEBSITE

www.kiwicampus.com



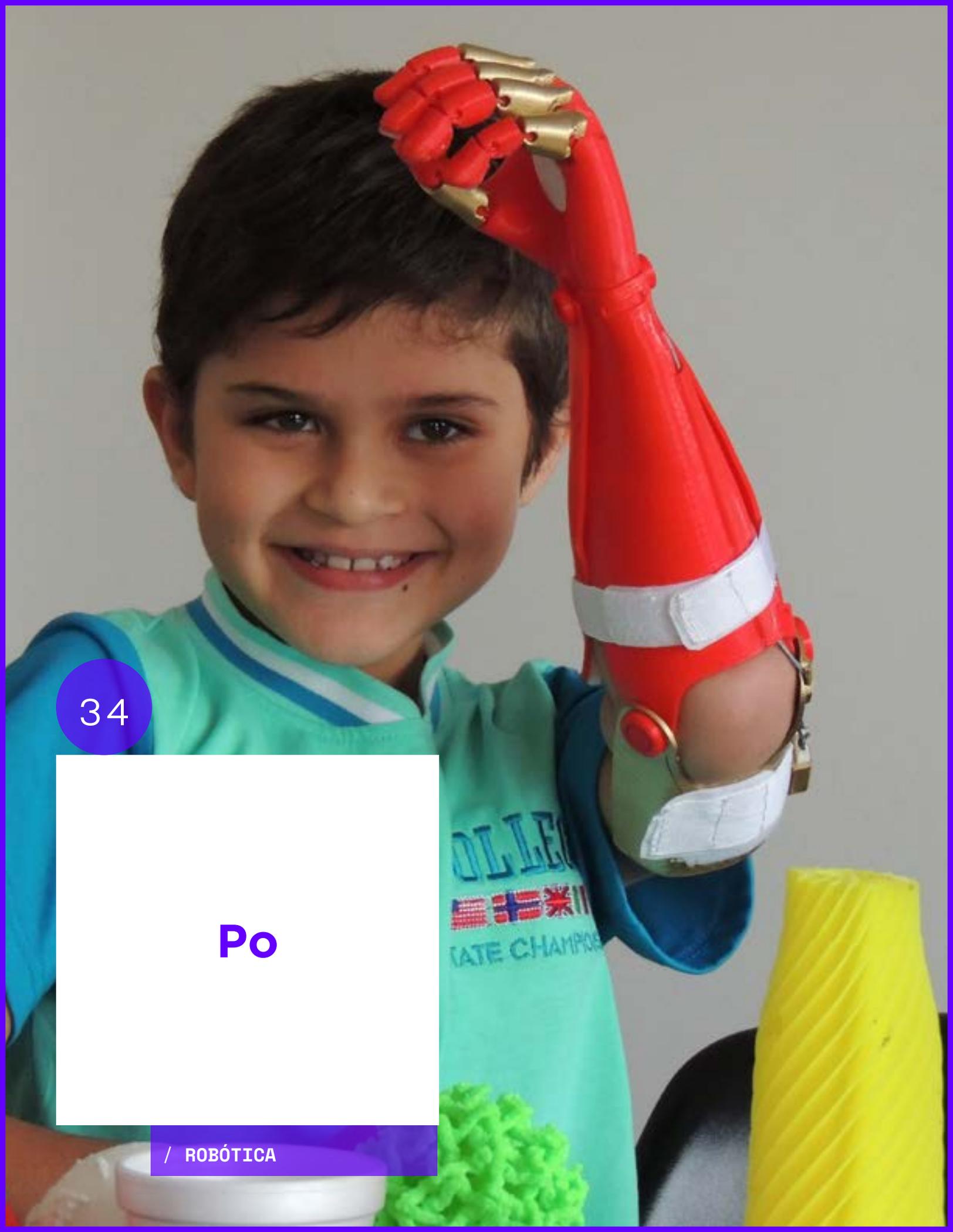
Kiwi Campus apunta a crear la red de logística autónoma más grande alrededor de las entregas locales.

POR QUÉ EXISTE

Este modo de transporte es mucho más barato que contratar personal para que entregue la comida. Kiwi Campus apunta a crear la red de logística autónoma más grande alrededor de las entregas locales.

CÓMO MEJORA VIDAS

Ofrecen una manera sencilla y barata de pedir comida dentro de las universidades, para ahorrar tiempo y dinero a los estudiantes.



34

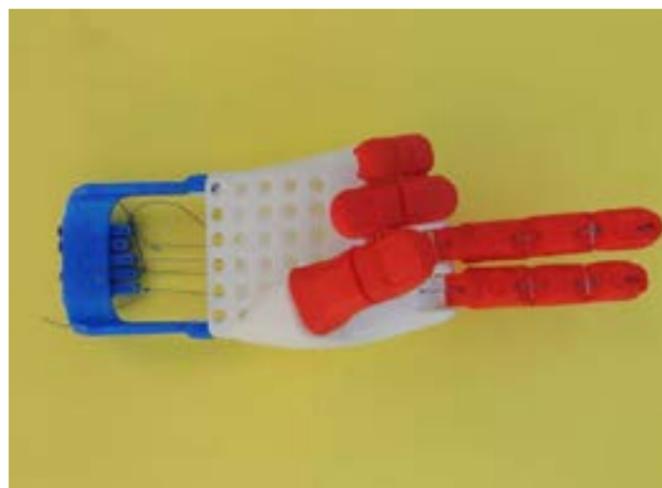
Po

/ ROBÓTICA

PO

Paraguay

PO crea prótesis de manos y brazos, a través de la impresión 3D. Sus productos son biocompatibles, de alta duración, resistentes al agua y pueden personalizarse con los colores y diseño favoritos de cada usuario, todo a bajo costo.



FUNDADORES

Eric Dijkhuis y
Fernando Vallese

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

USUARIOS

Entregan 25 prótesis por mes (cifra en 2016)

WEBSITE

www.po.com.py



Salud

Diseño Industrial

Impresión 3D

Discapacidad



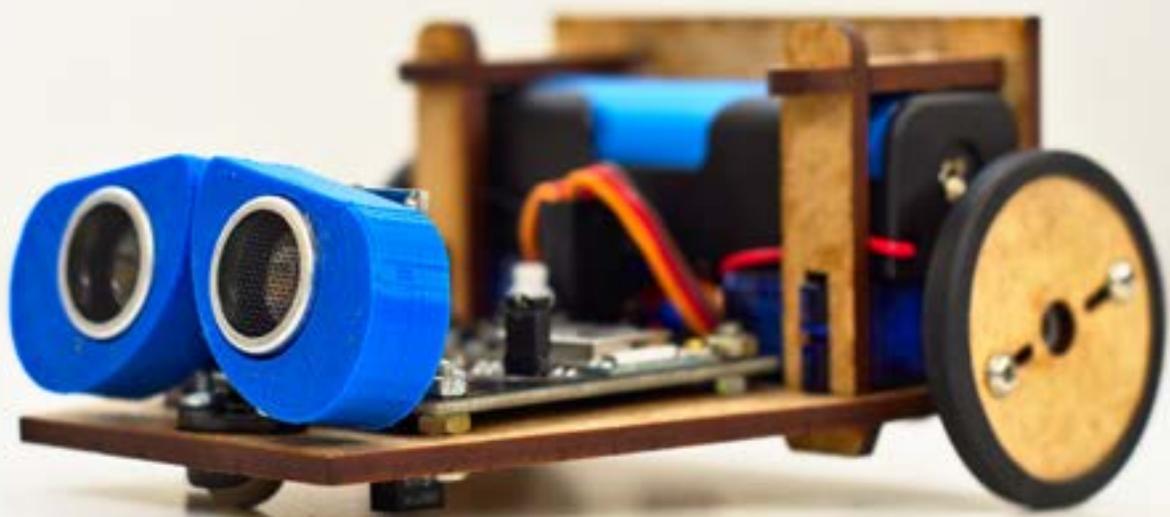
PO crea prótesis de manos y brazos, a través de la impresión 3D.

POR QUÉ EXISTE

En Paraguay, menos del 1% de las personas que carecen de un miembro de su cuerpo pueden conseguir una prótesis y Po les brinda una solución, ya que con lo que cuesta una común podrían producirse 100 prótesis de Po.

CÓMO MEJORA VIDAS

En solo 15 días, Po hace del sueño de tener una prótesis una realidad, sin cirugías costosas, favoreciendo de forma positiva a la población más afectada, la que va desde los 25 y 40 años. Con esto busca romper los viejos paradigmas de las prótesis, ayudando a sus usuarios a sentir que su cuerpo es único de una manera positiva y sobre todo, que pueden tener un desarrollo social como cualquier otra persona y recuperar su autonomía física y laboral.



35

RoDI

/ ROBÓTICA

RODI

Paraguay

RoDI es un robot didáctico, inalámbrico, pequeño y de bajo costo de hardware y software libre.



Su fin es promover el desarrollo del pensamiento computacional, programación y robótica de los beneficiarios. Se conecta a una interfaz de programación sencilla por wifi para ser programado por el usuario. Al ser una propuesta de hardware y software libre, y de bajo costo, cuenta con una red de colaboradores, desde profesionales y entusiastas tecnológicos a instituciones educativas y organizaciones de la sociedad civil a nivel nacional e internacional.

FUNDADORES

Gary Servin, Patricia Escauriza, Martín Abente, Mauro Gavilán y Rafael Palau

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

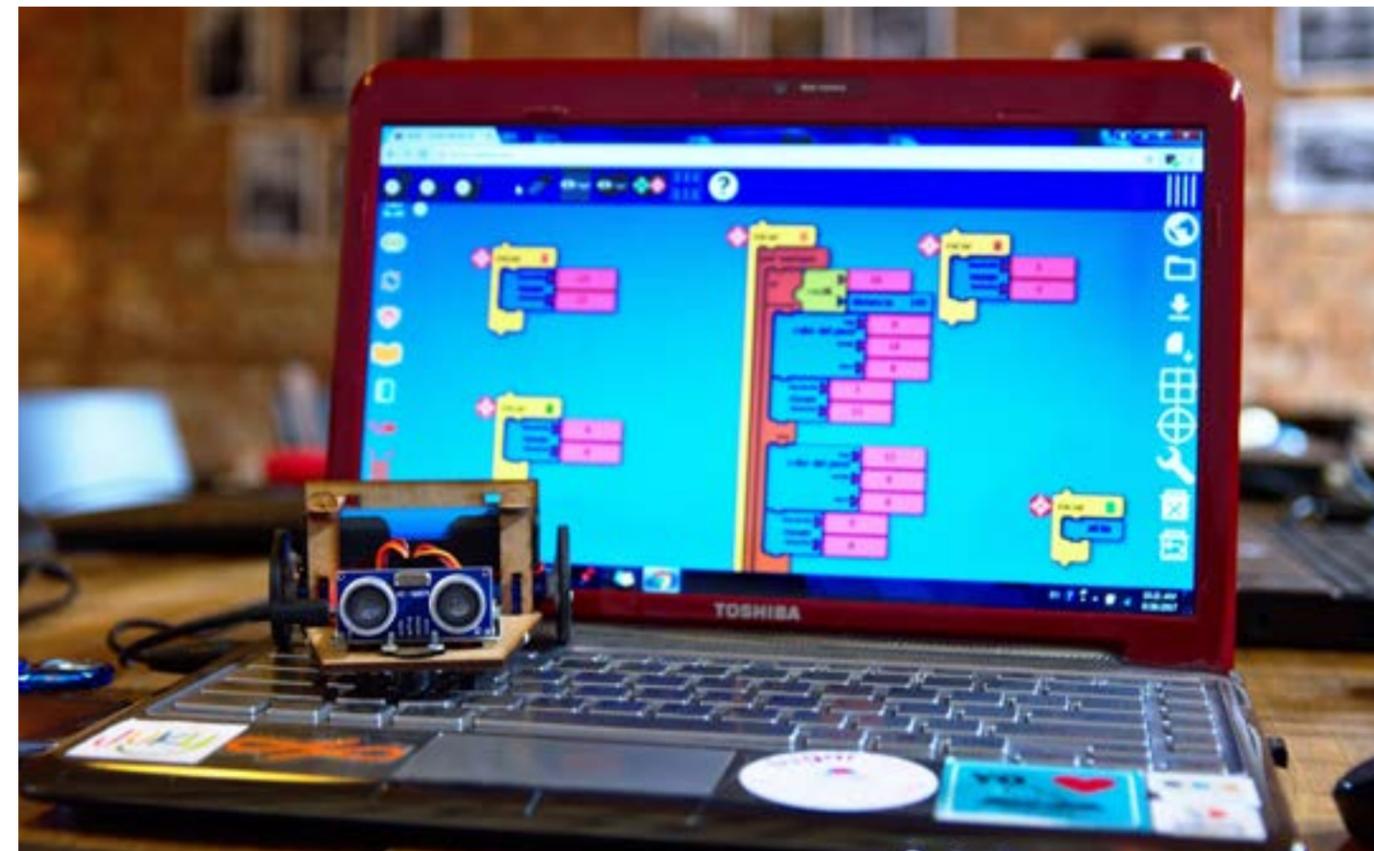
USUARIOS

Más de 300 usuarios

WEBSITE

www.rodibot.com

Educación Robótica Robótica Educativa
Pensamiento Computacional Programación
Steam Stem Código Abierto (Open Source)



Su fin es promover el desarrollo del pensamiento computacional, programación y robótica.

POR QUÉ EXISTE

Su objetivo es hacer el aprendizaje de la ciencia y la tecnología asequibles, interesante, divertido y completamente didáctico, incluso para quienes no tienen conocimientos previos de robótica.

CÓMO MEJORA VIDAS

Como utiliza un hardware y software libre de bajo costo, hace posible llevar la robótica a más beneficiarios a través de talleres, cursos en instituciones educativas o la compra directa del robot para uso personal o colectivo.

36



TOMi 7

/ ROBÓTICA

TOMI7

Colombia

TOMi7 es un producto diseñado para ayudar a los profesores de instituciones de bajos recursos a dictar clases interactivas sin conexión wifi.



Equipado con un procesador Samsung Exynos 5 Octa, TOMi7 permite al maestro preparar su clase, pasar lista, calificar exámenes, escanear cuadernos e incluso personalizar el plan de estudios para el alumno. Además, el dispositivo comparte contenido de internet a los alumnos sin necesidad de conexión wifi, proyecta realidad aumentada, convierte cualquier pared en un pizarrón interactivo y envía los resultados del desempeño a los papás de los estudiantes. TOMi7 provee a los maestros con recursos digitales innovadores y atractivos para potenciar la interacción y participación de los estudiantes.

FUNDADORES

Juan Manuel Lopera y
Alejandro Sepúlveda

AÑO DE FUNDACIÓN

2009

USUARIOS

Más de 87.000 maestros

WEBSITE

www.tomi.la/es

Educación

Internet de las Cosas

Realidad Aumentada

Inteligencia Artificial

Interacción en el Aula



Los maestros se enfrentan a alumnos cada vez más dispersos y digitales.

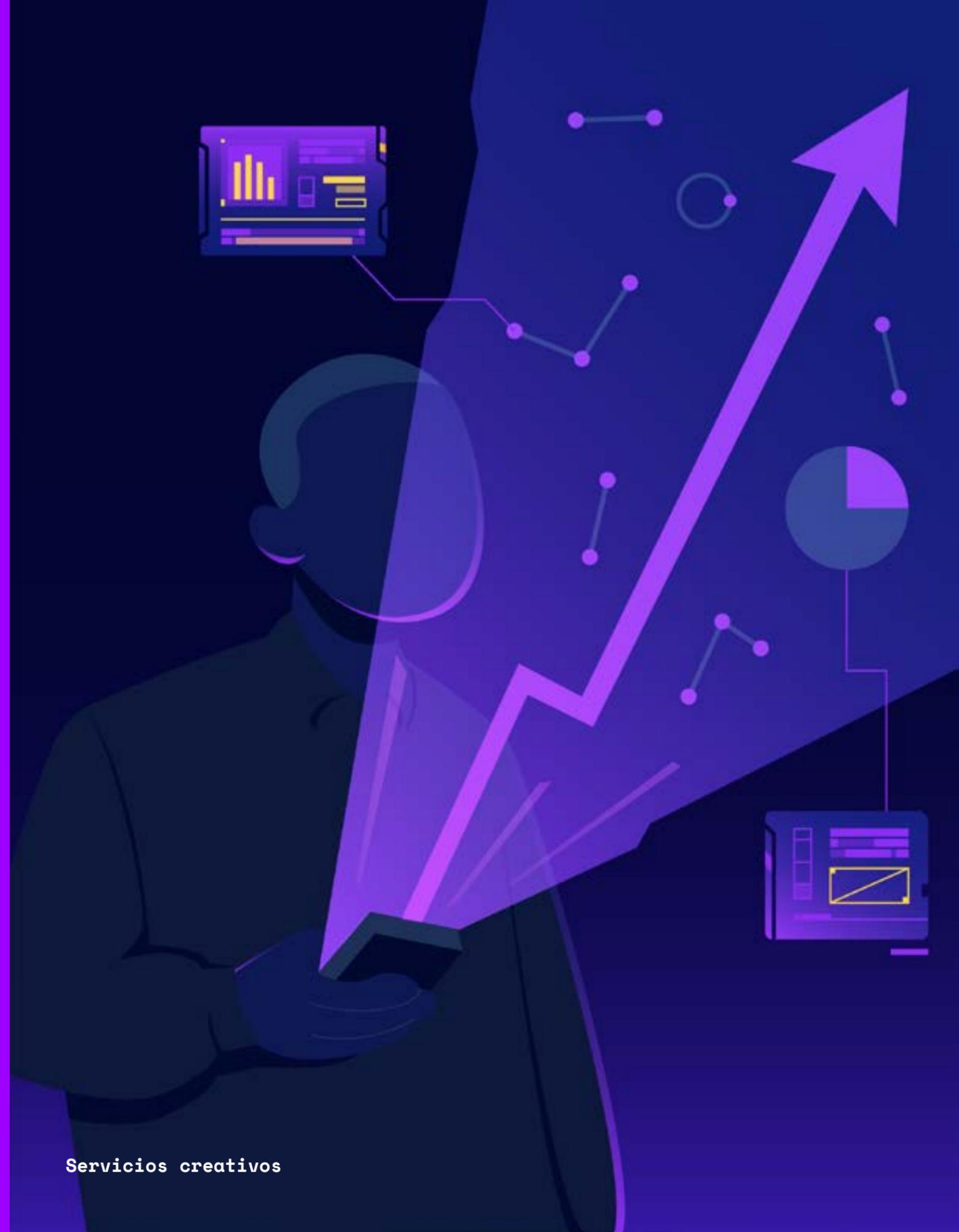
POR QUÉ EXISTE

Los maestros se enfrentan a alumnos cada vez más dispersos y digitales. Las escuelas en áreas de bajos recursos son las que presentan un mayor rezago tecnológico y acceso limitado o nulo a internet, haciendo la brecha aún más grande. Por esta razón, TOMi7 fue creado para darles a los profesores una herramienta asequible que mejora la metodología tradicional de las escuelas de América Latina mientras garantiza un mejor rendimiento de los estudiantes a través de contenidos interactivos.

CÓMO MEJORA VIDAS

TOMi7 facilita y mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje. En una era en la que los niños son digitales, es necesario adaptar las metodologías de enseñanza para estimular su participación en clases, mantener su atención por más tiempo y motivarlos a aprender. Esta herramienta ha sido desarrollada de acuerdo al sistema de Latinoamérica, es asequible y portátil, para transformar cualquier aula en una sala de clases con tecnología de punta.

Servicios creativos



CATEGORÍA

Servicios creativos

Entre el
20% y 30%

de la población económicamente activa trabaja en forma independiente (freelance) en Estados Unidos y la Unión Europea.⁸³ Para 2020, se proyecta que la cifra llegue a 43% a nivel mundial.⁸⁴

29,2%

de los freelancers del mundo se encuentra en América Latina.⁸⁵

La economía de servicios

representa cerca del 60% del Producto Interno Bruto (PIB) de los países de América Latina y más del 80% en el caso del Caribe.⁸⁶

VISIÓN GLOBAL

La innovación en los servicios aumenta la productividad de las empresas y gracias a ella, las pequeñas empresas y emprendedores pueden ser más eficientes y ahorrar dinero. Actualmente los servicios creativos se enfocan en soluciones que involucran desde el manejo del proyecto y sus equipos hasta temas financieros, que se enfocan en las necesidades específicas de este sector.

Según una encuesta del diario *Chicago Tribune*, los servicios creativos más populares entre los pequeños y medianos negocios en Estados Unidos son: Dropbox (almacenamiento en la nube), Facebook (networking social), Hootsuite (manejo de redes sociales), Salesforce (servicio a cliente), Constant Contact (campañas por correo electrónico) y Google Drive (organización de información).⁸⁷

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

En América Latina y el Caribe uno de cada tres trabajadores es autónomo o pequeño empleador.⁸⁸ Trabajar por proyecto y ser freelancer es una tendencia que en 2016 presentó un crecimiento del 180%.⁸⁹ en México, 58% de la fuerza laboral se emplea al menos una vez a la semana y 6% lo hace de tiempo completo; en Brasil, la cifra es de 28% semanalmente y 6% tiempo completo; y en Argentina, es de 45% semanalmente y 9% de tiempo completo.⁹⁰

En conjunto, se espera que para 2020, el 50% de los empleados trabaje de forma remota.⁹¹ Esta creciente tendencia implica que, para ser competitivos, necesitamos usar herramientas que maximicen nuestra productividad. Las nuevas maneras de trabajar permiten que cada vez sea más fácil formar equipos con habilidades particulares y complementarias para atraer más innovación en uno de los mayores desafíos de la región: productividad, inclusión social y gobernanza.⁹²

Algunas de estas soluciones han sido desarrolladas por emprendedores que, al no hallar el modo de ejecutar una tarea dentro de sus posibilidades, terminan por crear una herramienta que se convierte al final en su emprendimiento.⁹³ Un ejemplo es el caso de HackerHostel, una plataforma desarrollada por StartupRobot, que facilita la creación de startups de tecnología en Jamaica. O Workana, de Argentina, que con desarrollos como su calculadora Freela ayuda a los freelancers latinoamericanos a saber cuánto cobrar por su trabajo y a mejorar sus conexiones con los clientes.

pasión
= profesional! =

37

Aiween

/ SERVICIOS CREATIVOS

AIWEEN

México



FUNDADORES

Felipe Vega, Cecilia Vega, Fernando Gutiérrez, Marcela Velasco y Arturo Galván

AÑO DE FUNDACIÓN

2015

USUARIOS

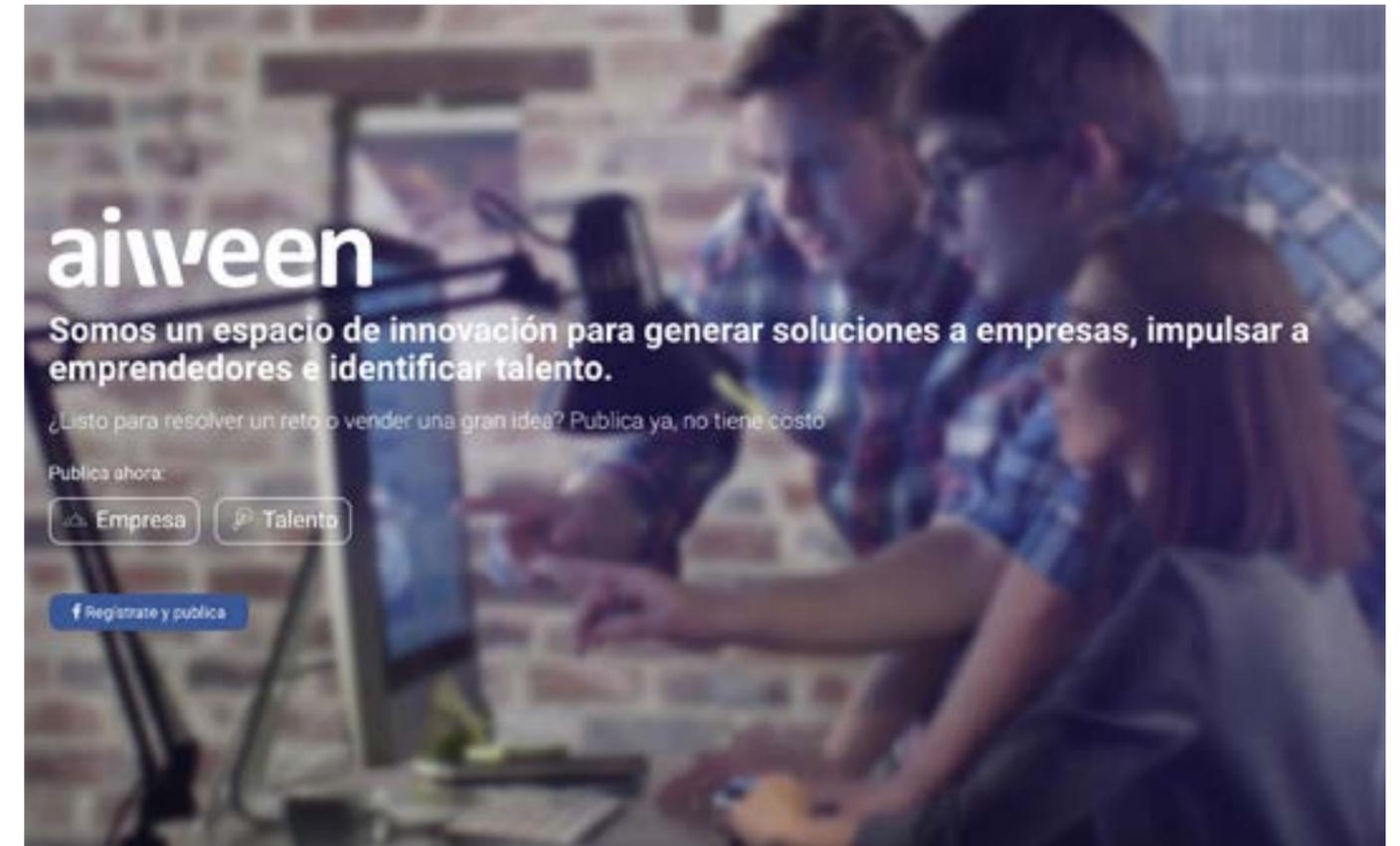
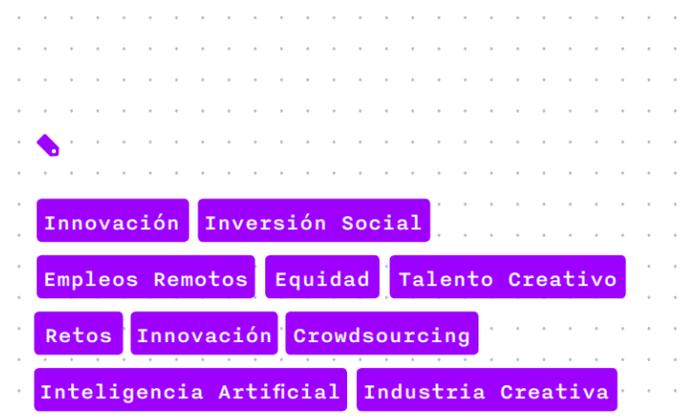
Más de 26.700 usuarios

WEBSITE

www.aiween.com

Los más de 26.700 creadores que hoy son parte de Aiween compiten con soluciones para obtener una recompensa económica u oportunidad laboral.

La plataforma usa la inteligencia artificial de modo de reconocer el valor de las ideas y el potencial de los creadores para resolver todo tipo de retos, con el objetivo de automatizar la innovación. Desde el 2016, Aiween ha propuesto más de ochocientos retos que a su vez han generado tres mil ideas, llegando a facturar más de 200.000 dólares.



Aiween es un mercado digital de ideas para la innovación a través del crowdsourcing.

POR QUÉ EXISTE

Aiween se construyó bajo intereses de la generación millennial y los desafíos digitales que enfrentan las empresas en la actualidad.

Por otro lado, el negocio digital para empresas representará más del 30% del total de los presupuestos de publicidad en el mundo para 2020. El escenario digital está en continuo desarrollo y es un hecho que las nuevas generaciones son las que pueden seguir este ritmo. La apertura de oportunidades innovadoras, flexibles y más amplias para los nuevos profesionales es la propuesta de valor de Aiween.

CÓMO MEJORA VIDAS

Aiween plantea promover el talento y la creatividad para generar soluciones ágiles y competitivas, y lograr la inserción económica de los jóvenes mientras crean mejores empresas y sociedades más justas.

38

INSTITUTO ALINHA

/ SERVIÇOS CREATIVOS

NOME DA MARCA
nome da peça

A transparência
desta produção tem
garantia Blockchain.

18KN1001

Insira esse código
em alinha.org

Conheça a história
por trás do que
você consome.

Desenvolvido por
**INSTITUTO
ALINHA**

INSTITUTO ALINHA

Brasil

Alinha es una plataforma en línea que funciona como un matchmaking entre talleres de costura y marcas, y que garantiza la mejora de las condiciones de trabajo de costureros y costureras.



A través de la tecnología Blockchain, Alinha se asegura de la transparencia de la cadena productiva, permitiendo al consumidor conocer la historia del proceso y quién produjo su pieza a través de la etiqueta Alinha.

FUNDADORES

Dariele Santos y Monyse Almeida

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

USUARIOS

350 marcas y más de 60 costureros

WEBSITE

www.alinha.me



Empresas Privadas y Desarrollo de las Pymes

Trabajo Moda Alta Costura Blockchain

Formalización de Empresas de Costura

Transparencia en la Moda Trabajo Justo



Nace de la necesidad de cambiar la situación de semiesclavitud a la que se somete a miles de trabajadores.

POR QUÉ EXISTE

Alinha nace de la necesidad de cambiar la situación de semiesclavitud a la que se somete a miles de trabajadores en la industria de la moda. Los dueños de pequeños talleres de costura trabajan alrededor de 14 horas diarias para ganar un aproximado de un dólar por cada prenda terminada, todos los días de la semana para cumplir con las fechas establecidas por las marcas.

CÓMO MEJORA VIDAS

Alinha garantiza a más de 350 marcas que los talleres que ofrecen en su plataforma cumplen con los requisitos mínimos de formalización y seguridad de los empleados, y además de tener un pago justo para el personal de los talleres.



Tormenta 20

Participe da maior celebração da história do RPG no Brasil!

Conheça o projeto

39

Catarse



ASTOLAT - O Mundo Particular de Parzifal e Elaine



Tormenta 20
por Jambô Editora

SERVICIOS CREATIVOS

CATARSE

Brasil

Catarse es la mayor plataforma de financiación colectiva basada en recompensas de América Latina. Desde 2011, más de 600.000 personas han respaldado más de nueve mil proyectos y han recaudado alrededor de 100 millones de reales.



El equipo de Catarse es totalmente remoto y los proyectos se han enfocado en publicaciones, cómics, juegos, música, películas, activismo, arte, tecnología, fotografía, periodismo y diseño.

- FUNDADORES**
Rodrigo Machado, Luis Ribeiro y Thiago Maia
- AÑO DE FUNDACIÓN**
2011
- USUARIOS**
1.079.000 de usuarios en total
- WEBSITE**
www.catarse.me



Catarse es la mayor plataforma de financiación colectiva basada en recompensas de América Latina.

POR QUÉ EXISTE

Imaginamos a Catarse como un lugar virtual donde una comunidad de creadores y patrocinadores se reúnen para financiar proyectos y conectarse de manera significativa con personas interesadas en diversificar la producción creativa en Brasil.

CÓMO MEJORA VIDAS

Ofrecemos una solución para creadores que les permita recibir pagos, comunicarse de modo eficiente con su audiencia y construir una comunidad en torno a su trabajo.



40

GrooveList

/ SERVICIOS CREATIVOS

GROOVELIST

Chile

GrooveList es la red de negocios de industrias creativas más grande de América Latina que a través de su plataforma facilita la gestión, medición y matchmaking de todos los procesos y resultados de negocios de la industria.



FUNDADORES

Eduardo Garrido, Maximiliano de la Fuente Benítez y Julian Barrera

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

120 clientes y
Más de 30.000 usuarios

WEBSITE

www.groovelist.co



Arte y Cultura Mercados Creativos
Economía Naranja Plataforma de Matchmaking
Ruedas de Negocios Convenciones y Festivales
Industrias Culturales y Creativas Impacto



GrooveList nace para apoyar todas las actividades de búsqueda y de gestión de procesos.

POR QUÉ EXISTE

Los organizadores de eventos de las industrias culturales y creativas pagan por diferentes servicios como convocatorias para artistas, paneles de curaduría audiovisual, matchmaking para ruedas de negocios y herramientas de seguimiento de sus participantes. A pesar de que existen muchos servicios en línea que posibilitan a los creativos conectarse con sus audiencias, no hay herramientas que se especialicen en unir la parte más importante de la cadena de valor: agentes, empresas y eventos de networking.

GrooveList nace para apoyar todas sus actividades de búsqueda y de gestión de procesos, que es el primer paso para desarrollar la principal red de negocios de las industrias creativas del futuro.

CÓMO MEJORA VIDAS

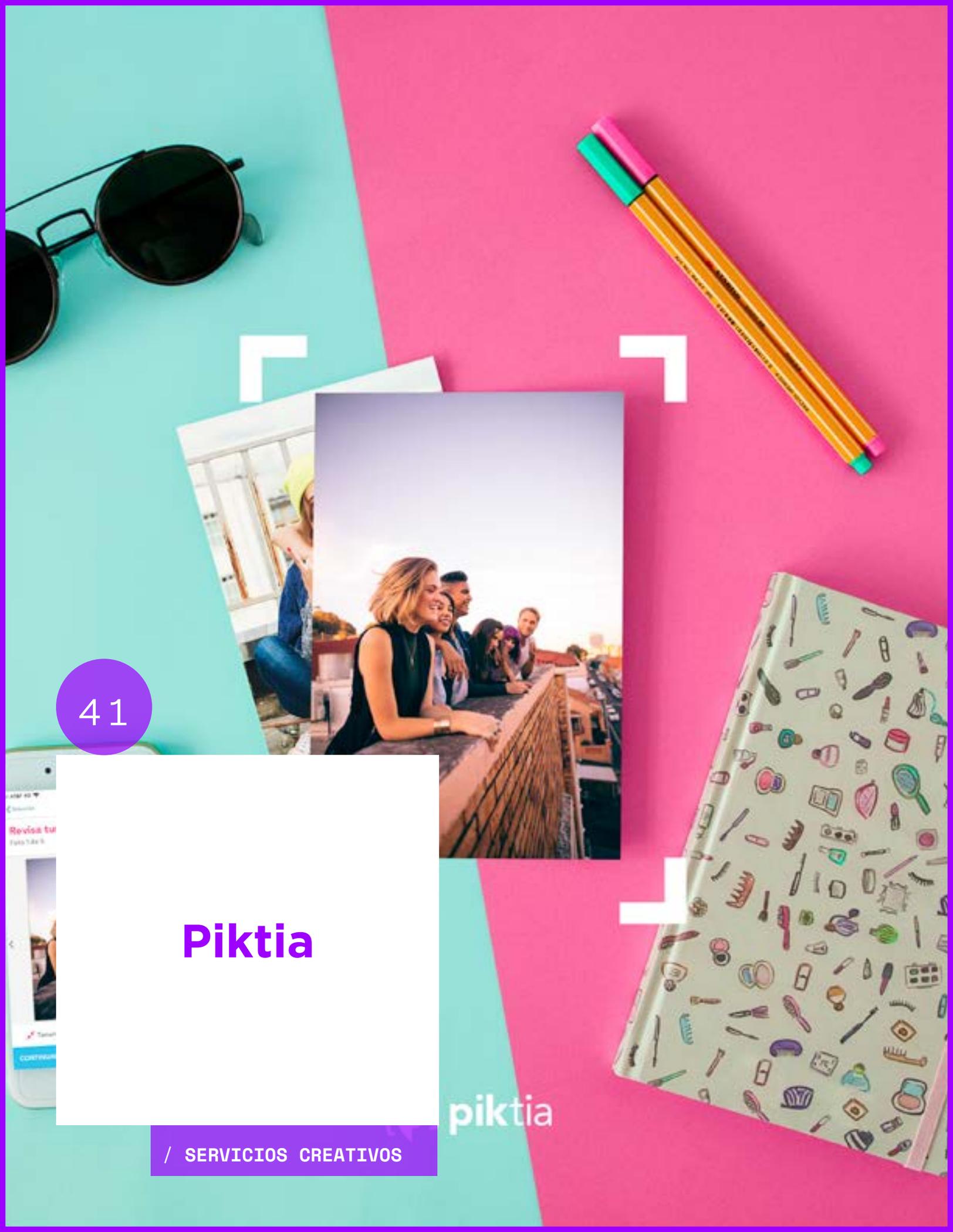
La mayoría de las empresas que trabajan con artistas, ya sea para un festival, un concurso o convenciones de industrias creativas, no tiene los recursos económicos ni la experiencia de cómo hacer convocatorias masivas, perdiendo la oportunidad de contar con una difusión masiva en redes sociales. GrooveList soluciona este problema, democratizando las oportunidades hacia los artistas y creando un canal colaborativo único de postulaciones.

41

Piktia

/ SERVICIOS CREATIVOS

piktia



PIKTIA

México

Piktia ayuda a conservar las fotografías en álbumes originales, duraderos y de alta calidad: fotos impresas, lienzos y calendarios para ayudar a las personas a ahorrar tiempo y materializar sus recuerdos a través de AI y Machine Learning.



A finales de 2018, Apple los seleccionó y luego los invitó a ser parte de su programa de calidad 2019, que ubica a Piktia como una de las aplicaciones con mayor potencial en México.

FUNDADORES
José Antonio Tena, Sandra Marisa Ojeda,
Lorena Sánchez y Ricardo Michel Reyes Martinez

AÑO DE FUNDACIÓN
2016

USUARIOS
Más de 10.000 usuarios

WEBSITE
www.piktia.com



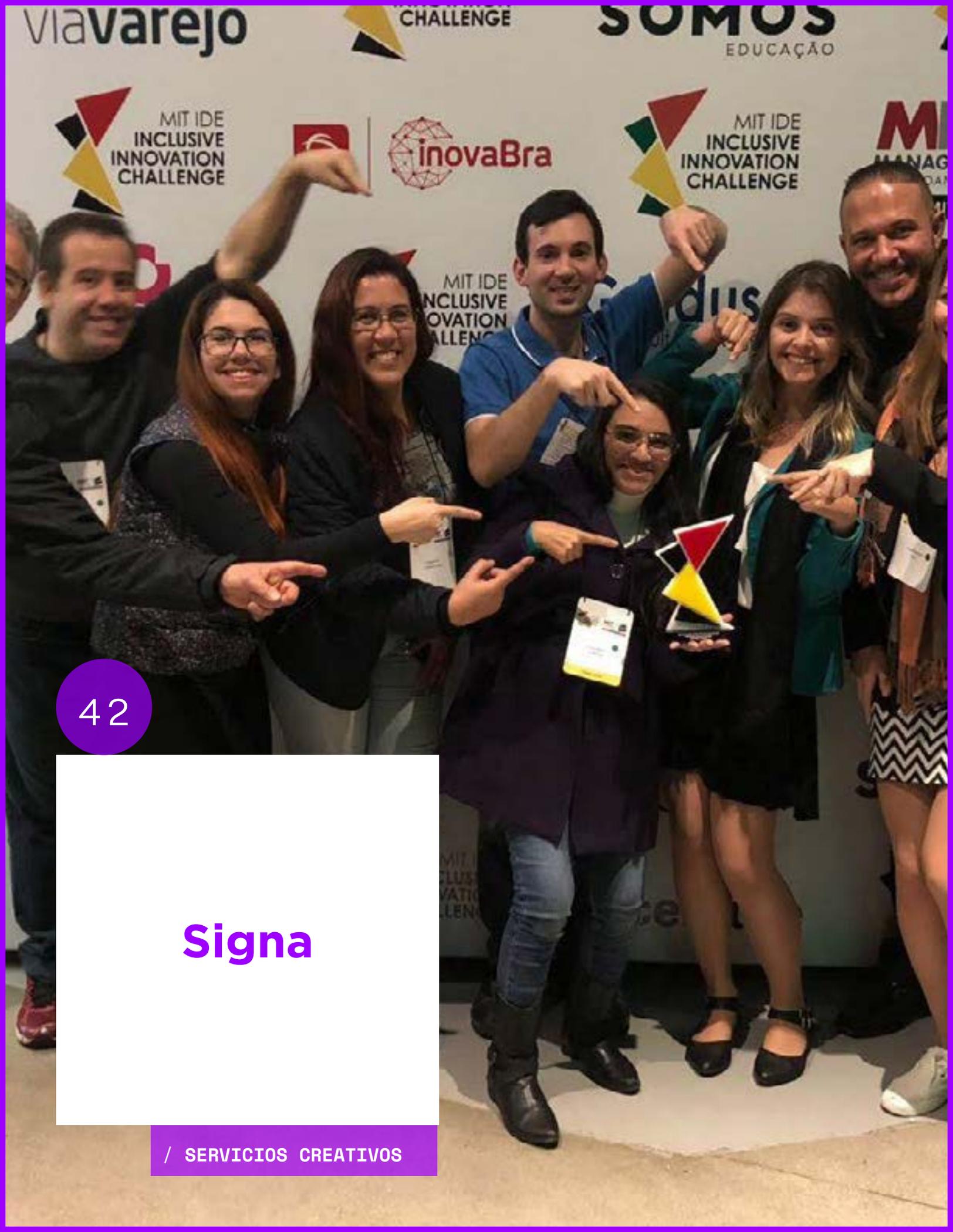
Piktia ofrece el servicio de imprimir fotos en menos de 10 minutos.

POR QUÉ EXISTE

En América Latina, gracias a los smartphones se toman diariamente más de un billón de fotografías y se gastan más de mil millones de dólares anualmente en imprimirlas. En México, este mercado creció casi 30% en los últimos tres años y los mexicanos pasan más de 90 minutos tratando de imprimir sus fotos con servicios obsoletos e ineficientes. Con soluciones en línea con Europa y Estados Unidos, se ha visto un crecimiento del 20% en impresiones fotográficas. Piktia nace para llenar este vacío en América Latina.

CÓMO MEJORA VIDAS

Piktia imprime fotografías en menos de 10 minutos, una décima parte del tiempo en la impresión tradicional. Trabaja con los centros de impresión en México, ofreciéndole su tecnología y distribución. Ha beneficiado a las pymes que por falta de conocimiento tecnológico no pueden prestar el servicio que necesitan, lo que ha permitido que crezcan en 30% anual.



42

Signa

/ SERVICIOS CREATIVOS

SIGNA

Brasil

Signa es una plataforma de cursos en línea de programas para diseño, programación y negocio, creada especialmente para sordos.



FUNDADORES

Fabiola da Rocha Borba, Leandro da Cunha e Icaro Queiroz Rezende

AÑO DE FUNDACIÓN

2016

USUARIOS

1.500 usuarios

WEBSITE

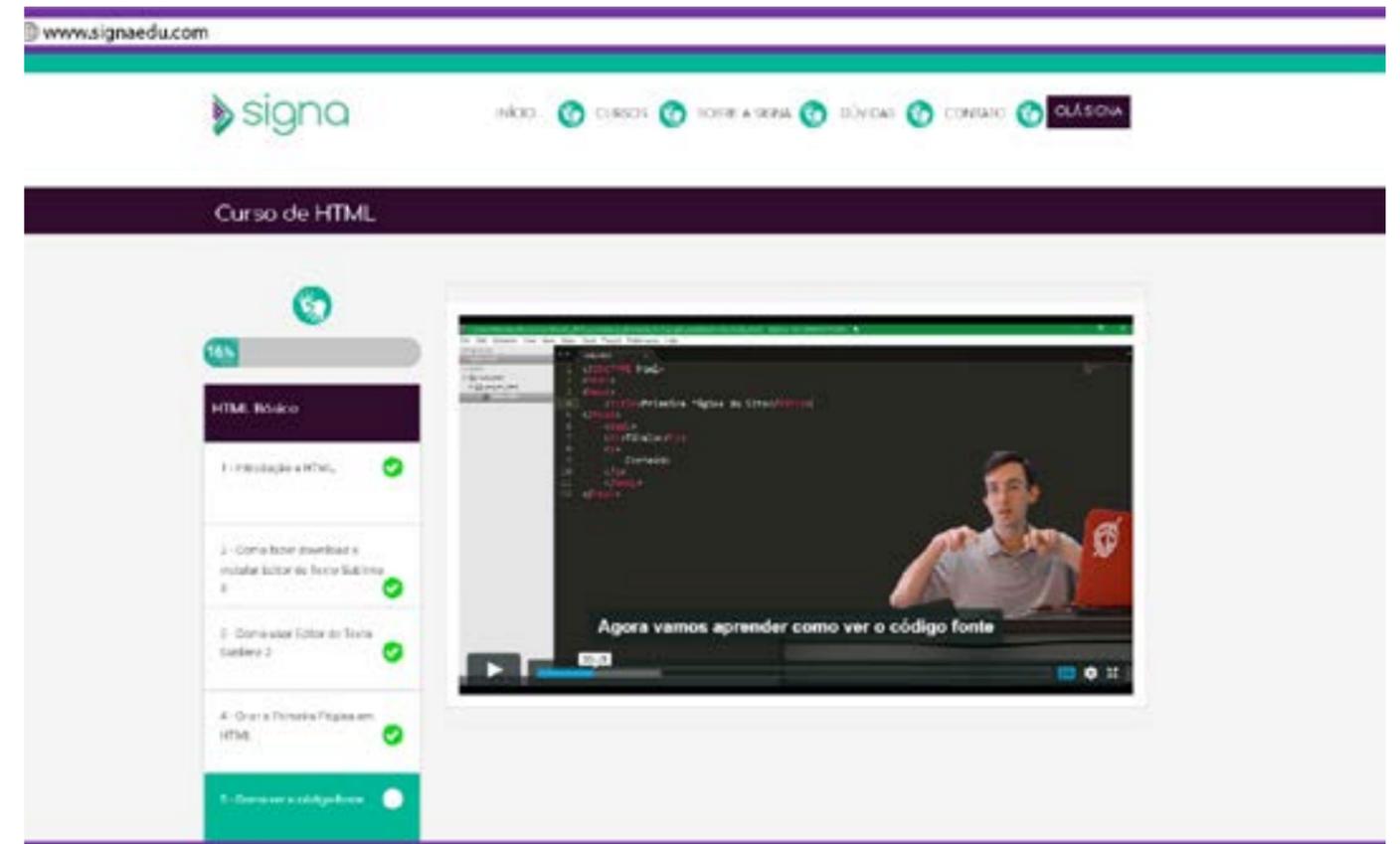
www.signaedu.com



Educación Inversión Social Salud Empleo

Discapacidad Auditiva E-Learning

Educación a Distancia



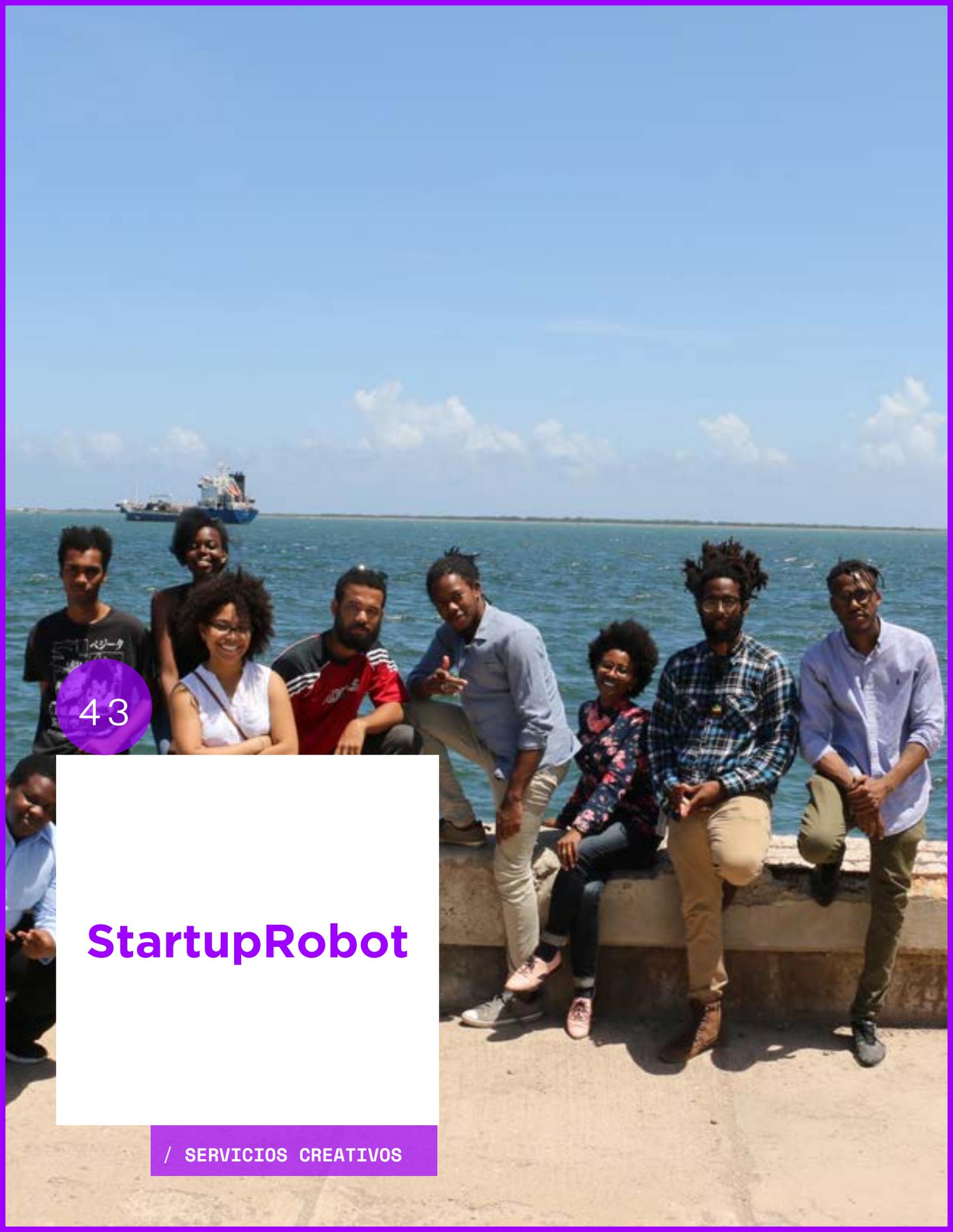
De acuerdo con estudios de la OMS, 30 millones de brasileños tienen problemas auditivos.

POR QUÉ EXISTE

De acuerdo con los estudios al respecto de la OMS, 30 millones de brasileños tienen problemas auditivos y más de nueve millones padecen sordera total. Signa nace para resolver la falta de oportunidades laborales a través de cursos en línea, creados por y para sordos, a partir de su cultura y lengua: la lengua brasileña de señales.

CÓMO MEJORA VIDAS

Signa prepara a la gente con sordera para el mundo profesional, a través de cursos de alta calidad en materias relevantes para el mercado moderno como programación, diseño, finanzas y edición de video, entre otros. Los cursos son producidos por la propia comunidad sorda, por personas con un conocimiento y que tienen el deseo de compartir con otros pares. De esta forma se abre la oportunidad de generar ingresos extra a los profesores, quienes generan contenido.



43

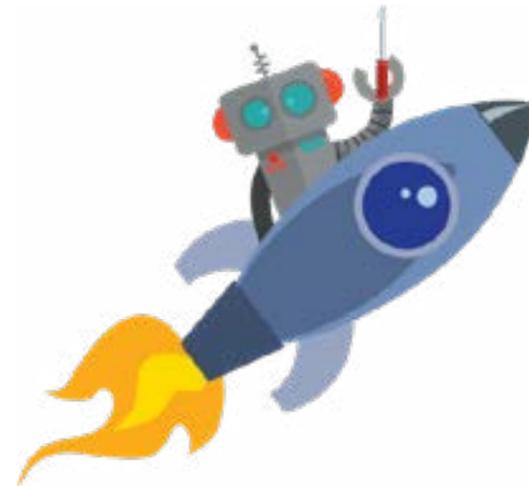
StartupRobot

/ SERVICIOS CREATIVOS

STARTUPROBOT

Jamaica

StartupRobot es un chatbot de asistencia vía Slack y Messenger para el registro y seguimiento de obligaciones fiscales de negocios en Jamaica.



FUNDADORES
Winston Wilkins

AÑO DE FUNDACIÓN
2014

USUARIOS
252 negocios

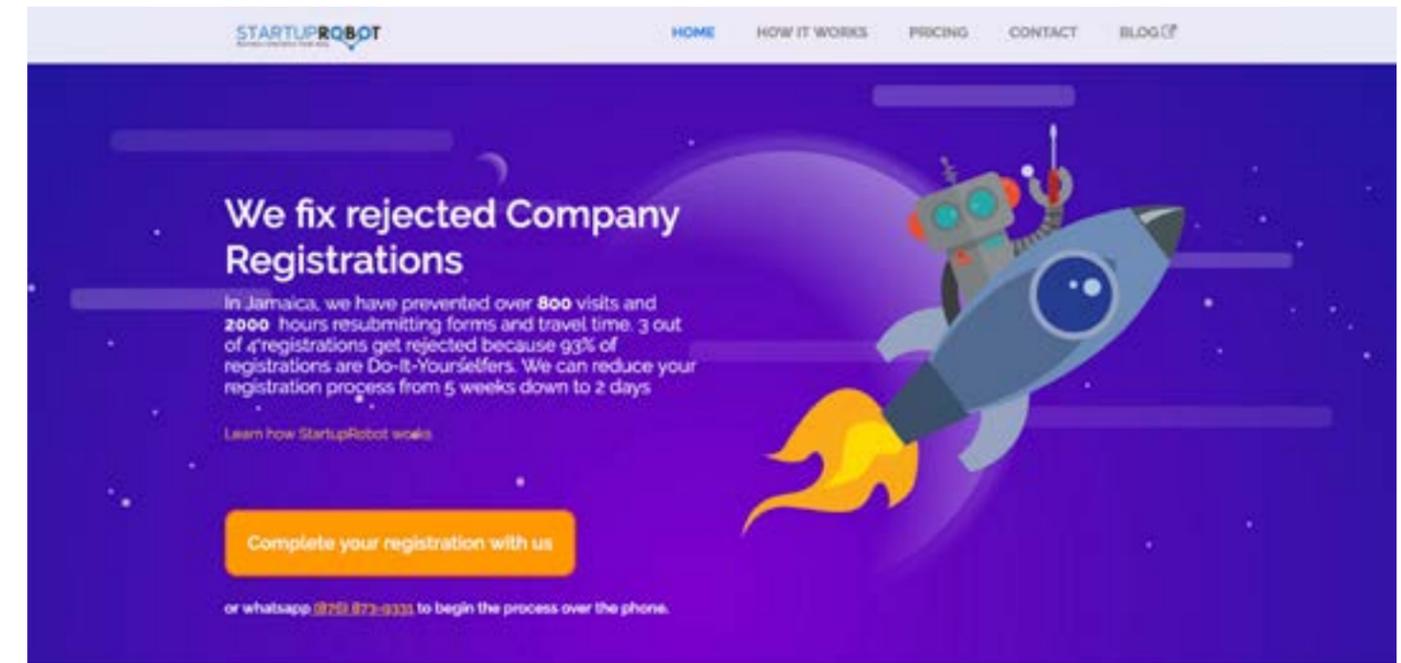
WEBSITE
www.startuprobot.com

Empresas Privadas y Desarrollos de las Pymes

Obligaciones Fiscales **Registros de Startups**

Obligaciones Tributarias **Chatbot**

Slack



Unlock Business Opportunities Fast

Starting a company by yourself? StartupRobot can help with everything you need to register your company and keep it compliant—allowing you greater access to customers, partnerships and business financing.

StartupRobot los lleva paso a paso para cubrir totalmente los requisitos necesarios para su registro.

POR QUÉ EXISTE

En Jamaica, 75% de las aplicaciones de registro de negocios son rechazadas y 93% de estos lo hacen los mismos emprendedores. Para acceder a préstamos, cuentas bancarias o ayudas oficiales, es imprescindible que las nuevas compañías estén registradas oficialmente, proceso que puede ser un desafío. StartupRobot los lleva paso a paso para cubrir los requisitos necesarios para registrar sus startups y mantener los estándares comerciales.

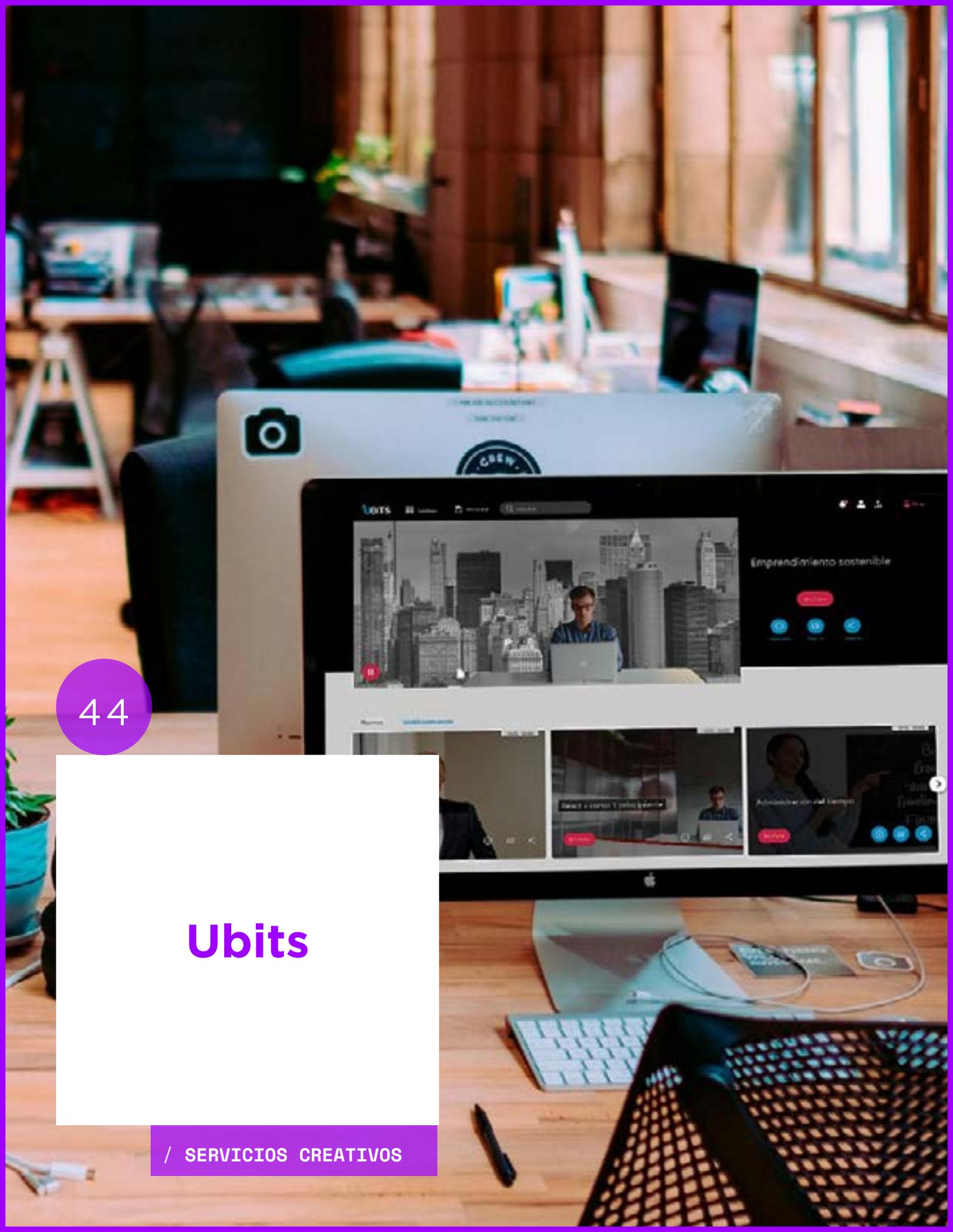
CÓMO MEJORA VIDAS

Con StartupRobot se reduce el tiempo de registro de una compañía a solo dos días, y por lo general este puede durar hasta cinco semanas.

44

Ubits

/ SERVICIOS CREATIVOS



UBITS

Colombia y México



Ubits es una plataforma de capacitación en línea para empresas, que usa la inteligencia artificial para brindar entrenamiento personalizado, logrando optimizar el 40% del costo de este.

FUNDADORES

Marta Forero y Julián Melo

AÑO DE FUNDACIÓN

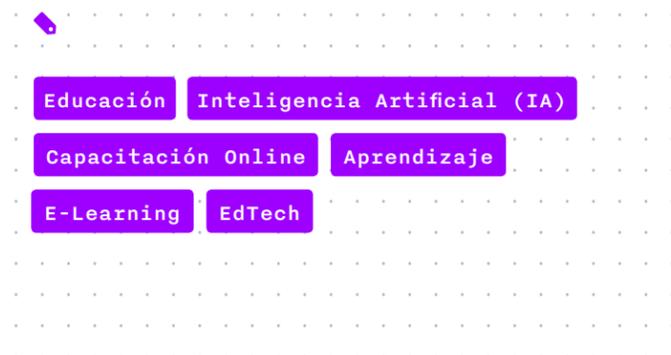
2014

USUARIOS

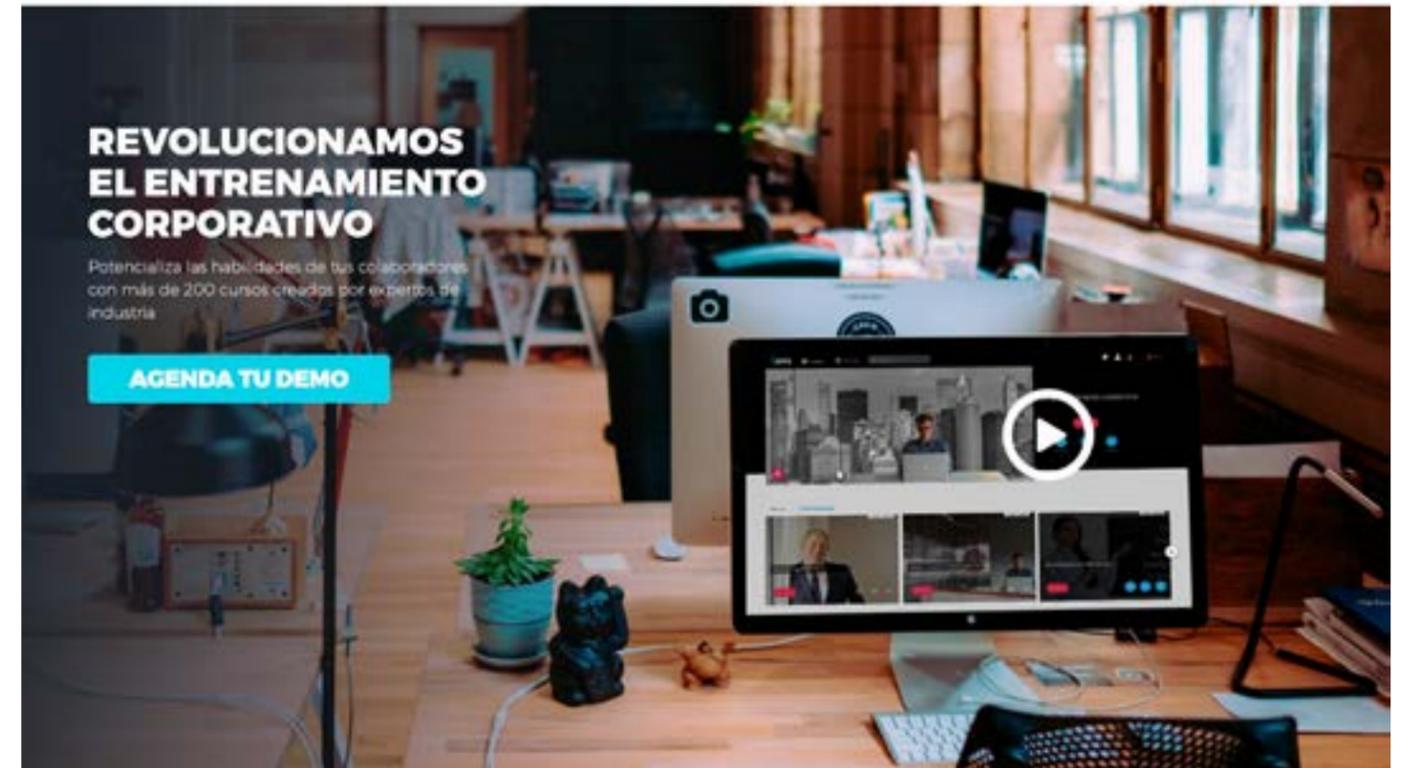
50.000 usuarios finales
Más de 80 empresas

WEBSITE

www.ubits.co



CLIENTES CURSOS BLOG LOGIN SOLICITAR DEMO



Ubits ofrece una capacitación en línea hecha a la medida.

POR QUÉ EXISTE

Ubits nace como una alternativa a los tres principales problemas de capacitación en las empresas de Colombia: los cursos son impartidos de manera presencial por profesores que no estaban relacionados con la industria y brindan un tema genérico sin importar los conocimientos, habilidades y requerimientos de los empleados. Ubits ofrece una capacitación en línea hecha a la medida, ayudando a cada empleado a desarrollar habilidades necesarias para ser exitoso en temas como creatividad e innovación, liderazgo, habilidades blandas, finanzas corporativas. También ofrece una red de más de cien de líderes de opinión en más de ocho países.

CÓMO MEJORA VIDAS

Se enfoca a mejorar a profesionales por medio del ejemplo y la experiencia de expertos, quienes se han visto enfrentados a las mismas situaciones de negocio y han sabido cómo desenvolverse de modo efectivo.



45

Workana

/ SERVICIOS CREATIVOS

WORKANA - CALCULADORA FREELA

Argentina - Internacional

Workana es la primera y más grande plataforma de trabajo freelance de América Latina que ha desarrollado la Calculadora Freela, una aplicación que les permite a los freelancers saber cuánto cobrar por su trabajo.

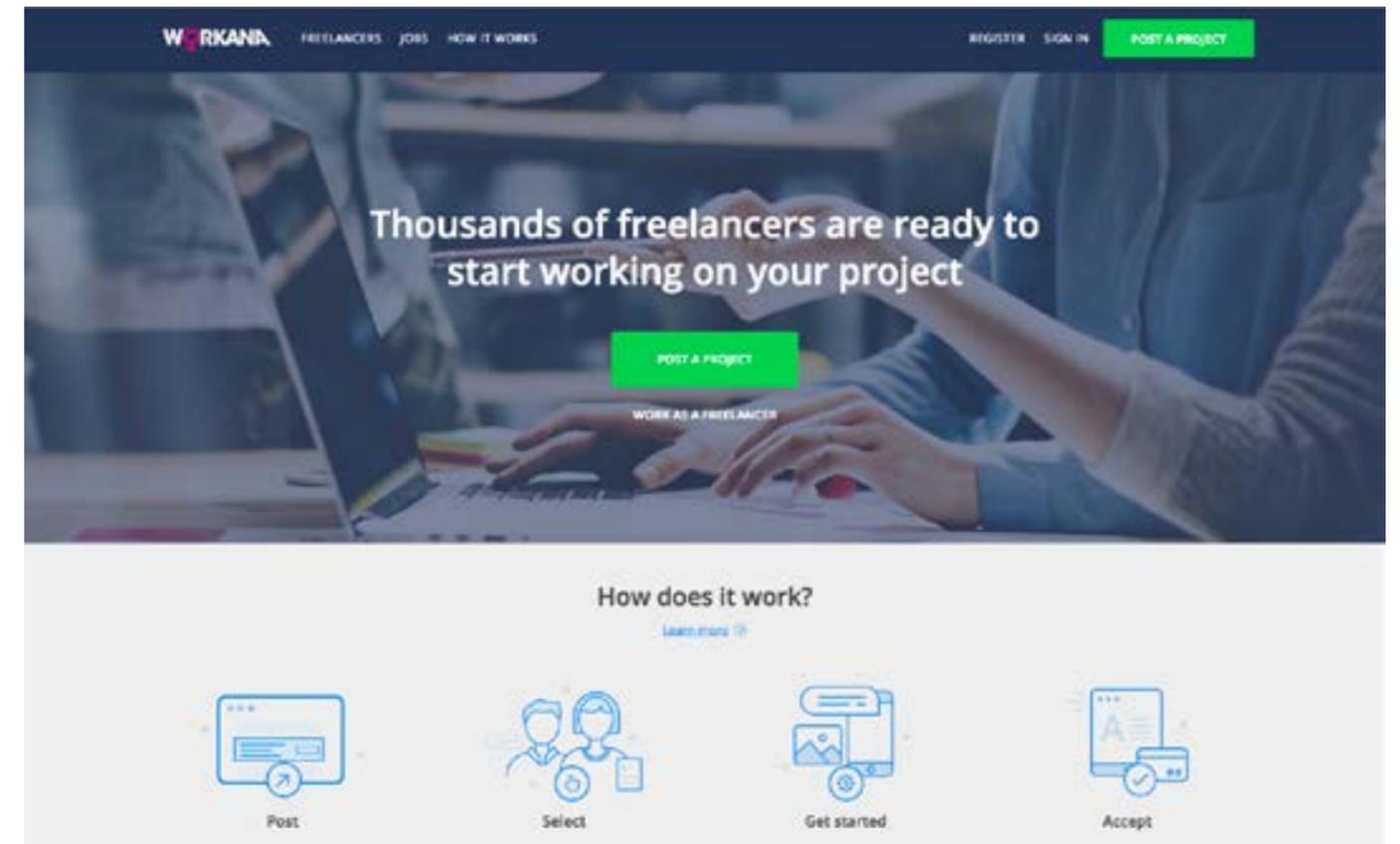


Calculadora Freelancer fue creada por el equipo de Workana.

- FUNDADORES**
Tomás O'Farrell, Fernando Fornales y Guillermo Bracciaforte
- AÑO DE FUNDACIÓN**
2012
- USUARIOS**
1,2 millones
- WEBSITE**
www.workana.com

Trabajo Freelancer

Cálculo de pago por trabajos freelance



Es común que los freelancers cobren por su trabajo menos de lo que deberían.

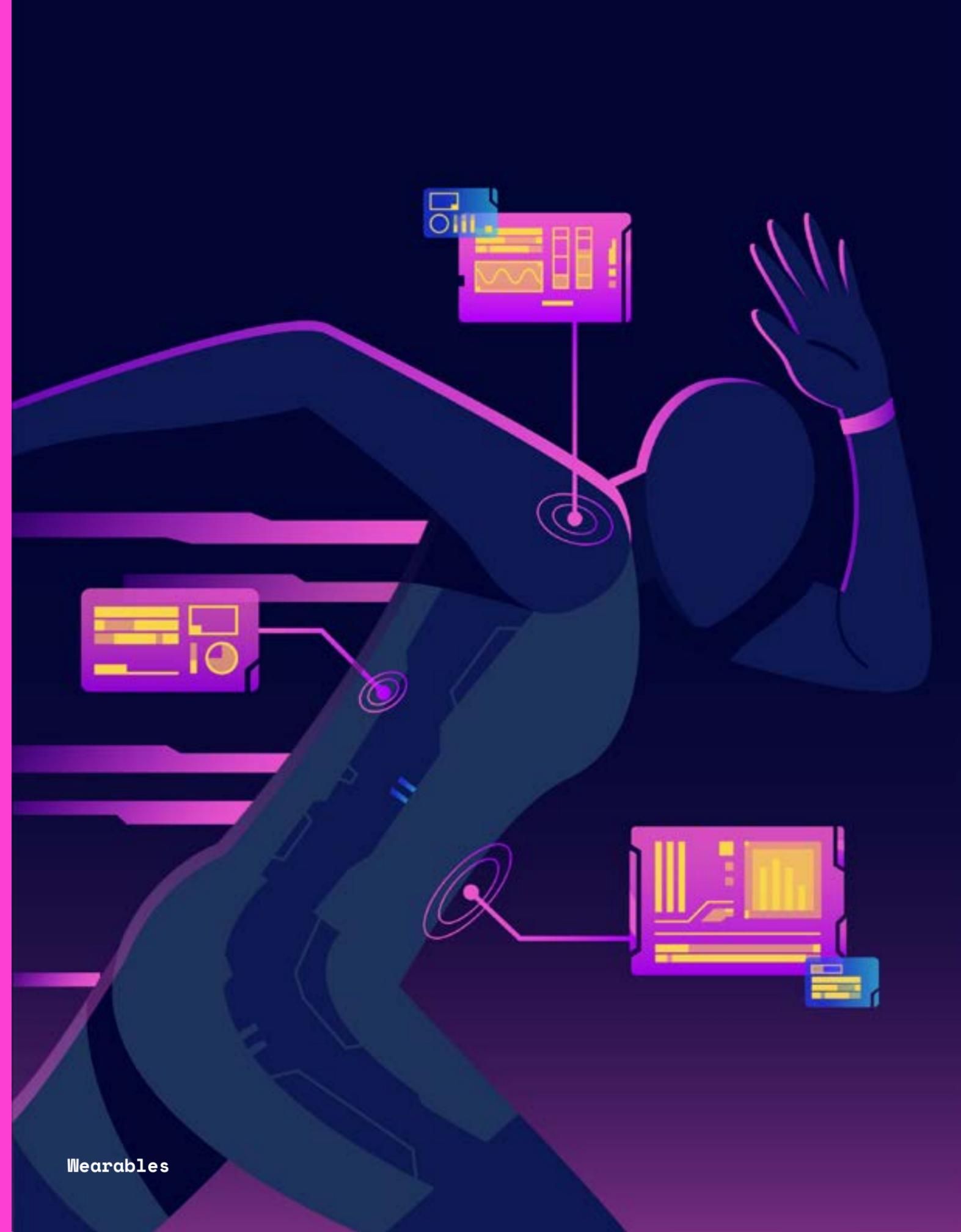
POR QUÉ EXISTE

Es común que los freelancers cobren por su trabajo menos de lo que deberían. Esto ocurre porque no hay datos públicos sobre cuánto deberían cobrar y porque tienen menos protecciones que los trabajadores de tiempo completo. Por otro lado, quienes buscan contratar profesionales independientes también desconocen cuánto pagar por sus servicios. Calculadora Freelancer, creada por el equipo de Workana, nace para guiar a este imparable mercado y está disponible en siete monedas de Latinoamérica, dólar y euro. Su funcionalidad permite hacer el cálculo del precio por hora de trabajo, tomando en cuenta varios aspectos: horas trabajadas por día, valor del equipo y programas, gastos fijos, anuales, de mantenimiento, y hasta días de descanso y vacaciones que posibilitan un resultado más certero.

CÓMO MEJORA VIDAS

Para el 2027, los freelancers serán la mitad de la fuerza laboral. Calculadora Freela los ayuda en Latinoamérica a saber cuánto cobrar por su trabajo en cualquier parte del mundo.

Wearables



Wearables

Wearables

Salud y
Fitness

son su principal enfoque a nivel global.

325 millones

de wearables existen en el mundo conectados, es decir, activos.⁹⁴

Para

2020

se espera que la venta de wearables en América Latina alcance los 26 millones de dispositivos.⁹⁵

VISIÓN GLOBAL

Las compañías de tecnología diseñan productos que se integran cada vez más a nuestras actividades diarias, y de modo casi imperceptible. Estos productos tienen el propósito de recolectar información relevante en tiempo real para ayudar a quien lo usa y le permita tomar decisiones informadas. El cuidado de la salud y fitness han sido detonadores del crecimiento de los wearables, alcanzando ventas de 33,9 millones de unidades en el último trimestre de 2016 a nivel global.⁹⁶

A nivel mundial, se prevé que estos dispositivos tengan un importante impacto en el mercado de los teléfonos inteligentes y de esta forma podamos tener mejor control en temas como la presión sanguínea, el monitoreo del sistema nervioso, el manejo del estrés y determinadas enfermedades como diabetes, alzhéimer, depresión, problemas cardíacos, etcétera.

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

Contrario a las tendencias internacionales, en América Latina los wearables aún están muy ligados a las compañías de teléfonos y proveedores de telefonía, los que facilitan su distribución y adopción entre los usuarios.⁹⁷

En el 2015 se vendieron 1,83 millones de wearables en la región; para 2016, la cifra aumentó a 12,6 millones, y para 2020, se espera que las ventas superen los 26 millones de unidades.⁹⁸ En América Latina, ya comenzamos a ver esta tecnología aplicada a la vida diaria. Un ejemplo es Annuít Walk, un emprendimiento brasileño que desarrolla gafas inteligentes que resuelven retos de movilidad, autonomía e inclusión social de personas con discapacidad visual o ciegas, a bajo costo. Otro, es la peruana Anda Watch, que produce relojes inteligentes especialmente diseñados para niños, para mantenerlos comunicados con sus padres cuando están separados.

46

Anda Watch

/ WEARABLES



ANDA WATCH

Perú, México y Colombia

Anda Watch es un reloj inteligente para niños, diseñado con un lenguaje de símbolos, enfocado en mantener a los padres comunicados con sus hijos.



Tiene una interfaz amigable basada principalmente en símbolos y dibujos hechos por los niños. El lenguaje de símbolos permite que los más pequeños o con alguna discapacidad lo usen con facilidad. Los padres pueden personalizar la funcionalidad, como las llamadas, la ubicación, y grabar la comunicación con otros niños, además de ofrecer un botón de pánico.

FUNDADORES

José Delmar y
Michael Barclay

AÑO DE FUNDACIÓN

2017

USUARIOS

500 usuarios

WEBSITE

www.anda.pe



Seguridad Ciudadana Internet de las Cosas

Wearables Geolocalización

Botón de Pánico Discapacidad



Tiene una interfaz amigable basada principalmente en símbolos y dibujos hechos por los niños.

POR QUÉ EXISTE

En el mundo moderno, cada vez es más común que los padres pasen mucho tiempo fuera de casa y lejos de sus hijos, y por otro lado, los problemas de inseguridad son cada vez más graves. Anda Watch nace para conectar a padres e hijos a través de la tecnología de forma simple y segura para ambos. Así, los padres pueden saber dónde están sus hijos todo el tiempo y si los pequeños se encuentran en una situación de peligro, pueden comunicarse directamente y al momento con sus padres.

CÓMO MEJORA VIDAS

Anda Watch ayuda a mantener la comunicación entre padres e hijos de manera rápida, directa y segura para los más pequeños. A diferencia de un smartphone, este reloj es fácil de usar, incluso para niños desde los 3 años o con discapacidades.

T R Y I N C L U S I O N O F T R U T H

47

we have developed the next revolution in Assistive Technologies

Annuit Walk

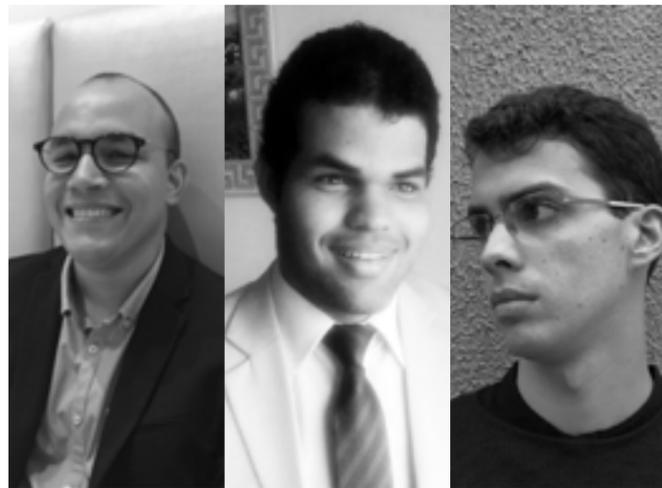
/ WEARABLES



ANNUIT WALK

Brasil

Annuit Walk son gafas inteligentes con sensores ultrasónicos para resolver problemas de movilidad, autonomía e inclusión social de personas con discapacidad visual.



Con internet de las cosas (IoT) y sensores ultrasónicos, las gafas trabajan en conjunto con una aplicación móvil para detectar obstáculos, mapear objetos y crear rutas, y dar así mayor movilidad y mejorar la calidad de vida a las personas con discapacidad visual.

FUNDADORES

Marcos Antonio Oliveira da Penha, Washington Carvalho y Eduardo Emery

AÑO DE FUNDACIÓN

2014

WEBSITE

www.awa.social



Salud Discapacidad Visual

Gafas Inteligentes Wearables

Internet de las Cosas

Diseño Industrial



Annuit Walk es como tener un guía personal siempre disponible y de forma discreta.

POR QUÉ EXISTE

Según datos de la Organización Mundial de la Salud, se estima que aproximadamente 1.300 millones de personas viven en el mundo con alguna forma de deficiencia visual y en Brasil son 6,5 millones. Pese a ello, según el Censo IBGE de 2010, 92% de las ciudades brasileñas son inaccesibles para ciegos, ya que no cumplen con los estándares de accesibilidad en el total de sus vías públicas. AnnuitWalk nace con la intención de proteger la vida del usuario y facilitar la realización de tareas cotidianas como ir de compras o simplemente caminar por las calles de la ciudad, sin depender de alguien más.

CÓMO MEJORA VIDAS

Annuit Walk es como tener un guía personal siempre disponible y de forma discreta, ya que la mayoría de las personas ciegas están acostumbradas a llevar gafas. Al detectar obstáculos en el camino, el dispositivo emite vibraciones en un brazalete que se intensifica a medida que el usuario se acerca al objeto. Por otro lado, estas gafas son mucho más accesibles que las tecnologías similares en el mundo y que los perros guía, un punto clave, ya que gran parte de las personas ciegas en el país son de bajos recursos.



48

Hand Eyes

/ WEARABLES

HAND EYES

Ecuador y con ventas en más de 15 países

HandEyes ha desarrollado Eye Clip, un dispositivo electrónico con sensores que transmiten ondas de ultrasonido para alertar de obstáculos a personas con discapacidad visual.



A través de vibraciones y sonidos, notifica al usuario de objetos que se encuentran en su camino para evitar accidentes, similares a la ecolocalización que usan algunos animales.

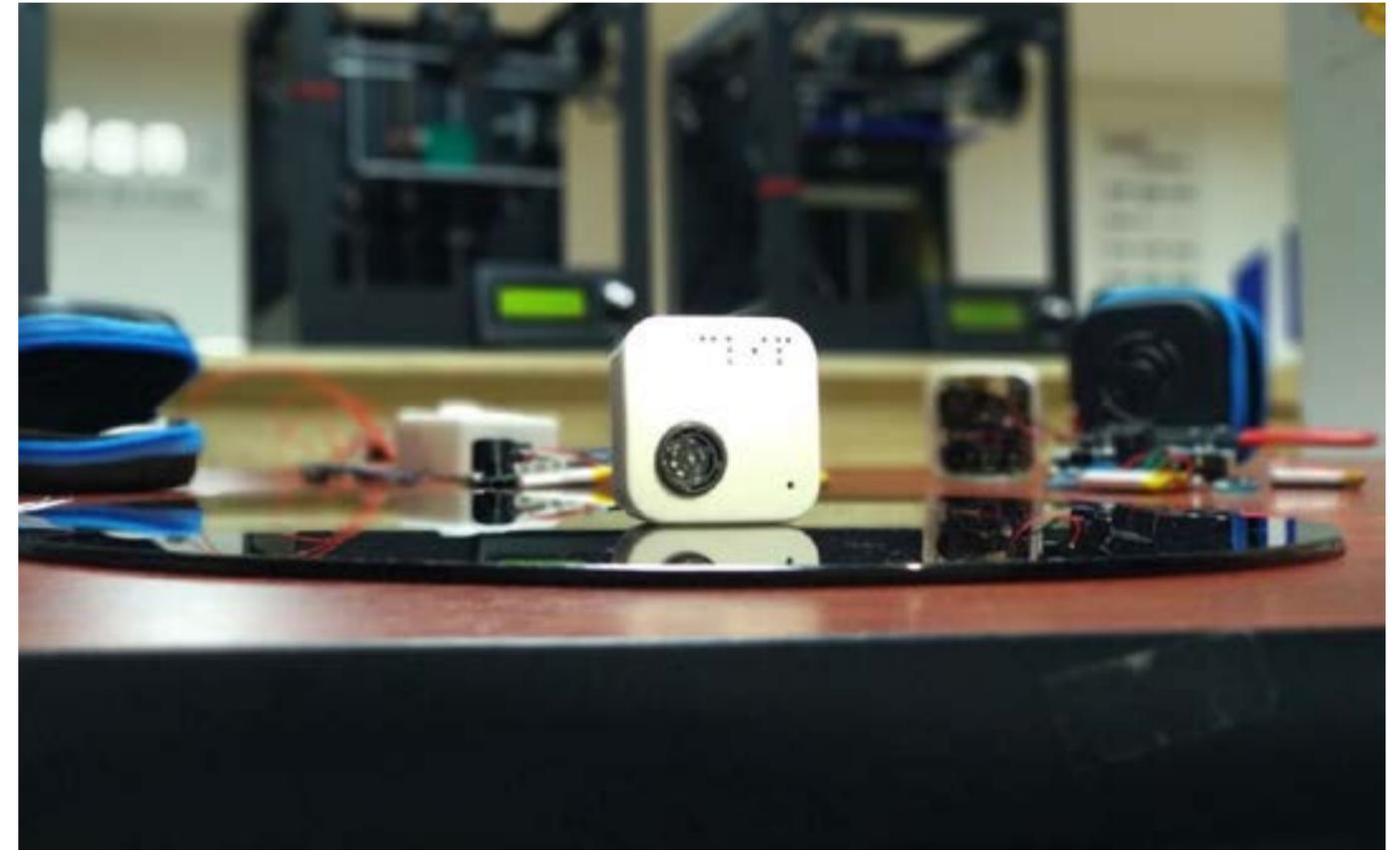
FUNDADORES
Diego Antonio Aguinaga, Carlos Canacuan y Fabricio Reyes

AÑO DE FUNDACIÓN
2014

USUARIOS
250 usuarios

WEBSITE
www.handeyes.org

Salud Diseño Industrial
Discapacidad Visual Alerta de Obstáculos
Wearables Ondas de Ultrasonido



HandEyes surge tras escuchar historias y experiencias de personas ciegas en Ecuador.

POR QUÉ EXISTE

Surge tras escuchar historias y experiencias de personas ciegas en Ecuador. Los tres emprendedores notaron que el uso del bastón no es suficiente para prevenir accidentes, ya que este no puede detectar objetos altos como letreros, cables o ramas de árbol.

CÓMO MEJORA VIDAS

Este dispositivo liviano y portátil funciona como un asistente robótico que permite al usuario caminar con mayor seguridad, evitando accidentes y brindándole mayor independencia en su día a día. Puede colocarse en la ropa o el bastón, y tiene una batería recargable de 10 horas de uso continuo. Debido a que la mayoría de las personas con discapacidad visual en Ecuador viven en zonas de bajos recursos, los jóvenes buscan que HandEyes pueda distribuirse gratuitamente a quienes más lo necesitan y actualmente ya está en marcha la campaña permanente de donaciones.



49

EVA

/ WEARABLES

EVA

México

EVA es un sostén autoexploratorio para detectar el cáncer de mama en etapa temprana no invasivo. Funciona a partir de sensores que miden la temperatura, textura y color del tejido mamario para apreciar las anomalías.



Los datos que monitorea Eva son transmitidos por Bluetooth a la aplicación (web o móvil), donde son evaluados por algoritmos y redes neuronales, para después enviarse directamente y en tiempo real a su oncólogo personal.

FUNDADOR
Julián Ríos Cantú

AÑO DE FUNDACIÓN
2016

USUARIOS
Más de 350 pacientes

WEBSITE
www.evatech.co

Salud
Cáncer de Mama
Inteligencia Artificial
Wearables



Los datos que monitorea Eva son transmitidos por Bluetooth a la aplicación (web o móvil).

POR QUÉ EXISTE

Eva decidió poner su empeño y conocimiento en desarrollar una forma de diagnóstico rápida y eficiente para cubrir las ventanas que dejan los exámenes tradicionales y así dar a las pacientes más tiempo para actuar.

CÓMO MEJORA VIDAS

Gracias a la tecnología de Eva, cientos de mujeres tienen una forma inmediata y precisa de monitorear la salud de sus senos cada semana, con solo ponerse este sostén durante 60 minutos. Así se reduce la brecha de espera entre diagnósticos tradicionales hasta 95%, lo que significa que más casos pueden ser detectados a tiempo y más vidas salvadas.



50

YUCA_TECH

/ WEARABLES

YUCA_TECH

México

YUCA_TECH es un laboratorio de tecnología comunitaria, que se enfoca en generar el conocimiento entre la tecnología y la artesanía para crear tecnología con identidad.



FUNDADOR

Amor Muñoz

AÑO DE FUNDACIÓN

2013

USUARIOS

Arterasanas de la comunidad de Granada, en la cabecera de Maxcanú, y artesanas del grupo otomí Guanajuato, A.C., de colonia Roma de la Ciudad de México.

WEBSITE

yuca-tech.tumblr.com

YUCA_TECH ha podido hacer de las artesanías un negocio más rentable, con la creación de prendas de vestir y objetos que generan energía limpia con hilos fotovoltaicos, y una variedad de productos que almacenan electricidad y proveen luz a las mismas comunidades.



YUCA_TECH nace con el objetivo de mostrar cómo la tecnología no está peleada con la tradición.

POR QUÉ EXISTE

YUCA_TECH nace con el objetivo de mostrar cómo la tecnología no está peleada con la tradición, y la importancia de empoderar a las comunidades y aprender de ellas a través de la tecnología, llegando a crear “tecnología propia” y piezas artesanales que combinan materiales inteligentes y sustentables.

CÓMO MEJORA VIDAS

YUCA_TECH, a través de la transferencia de conocimiento de electrónica, le ha brindado a muchas artesanas la posibilidad de crear valor a sus artesanías, contribuyendo a contrarrestar las problemáticas medioambientales, sociales y culturales.

- 1 Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Difusi%C3%B3n_de_innovaciones
- 2 Disponible en: <http://www.pisitoenmadrid.com/blog/2013/06/los-5-secretos-de-la-tecnocreatividad/>
- 3 A. Armbrecht. (2015). Would you walk over a 3D-printed bridge? Disponible en: <https://www.weforum.org/agenda/2015/12/would-you-walk-over-a-3d-printed-bridge/>
- 4 M. Gallego. (2018). La inversión en IA crecerá a \$232.000MM en 2025. Disponible en: <https://bigdatamagazine.es/la-inversion-en-ia-crecera-a-232-000mm-en-2025>
- 5 A. Estevadeordal et al. (2018). Algoritmolandia: inteligencia artificial para una integración predictiva e inclusiva de América Latina. Revista Integración & Comercio, Año 22, n° 44. Disponible en: <https://publications.iadb.org/es/publicacion/17385/revista-integracion-comercio-ano-22-no-44-julio-2018- algoritmolandia-inteligencia>
- 6 C. Belitardo. (2017). How the internet of things is making Latin American cities safer. Disponible en: <https://www.weforum.org/agenda/2017/03/how-the-internet-of-things-can-make-our-cities-safer/>
- 7 Tata Consultancy Services. (2018). Latin America. Disponible en: <http://sites.tcs.com/internet-of-things/regions/latin-america/>
- 8 Export Gov. (2017). Brazil digital economy initiatives. Disponible en: <https://www.export.gov/article?id=Brazil-Digital-Economy-Initiatives>
- 9 A. Estevadeordal et al. (2017). Robotlución: el futuro del trabajo en la integración 4.0 de América Latina. Revista Integración & Comercio, Año 21, n° 42. Disponible en: <https://publications.iadb.org/handle/11319/8487>
- 10 Techcrunch. (2018). Didi confirms it has acquired 99 in Brazil to expand in Latin America. Disponible en: <https://techcrunch.com/2018/01/03/didi-confirms-it-has-acquired-99-in-brazil-to-expand-in-latin-america/>
- 11 Techcrunch. (2018). Ídem.
- 12 Nearshore Americas. (2016). India's Outsourcing Industry Cuts Growth Forecast Due to 'Transitional Phase. Disponible en: <http://www.nearshoreamericas.com/indias-outsourcing-industry-cuts-growth-forecast/>
- 13 Cushman & Wakefield. (Nov. 2016).
- 14 ProMéxico. (2018). Industrias creativas en México. Disponible en: http://mim.promexico.gob.mx/swb/mim/Perfil_del_sector_ic/_lang/es
- 15 Deep Shift - Technology Tipping Points and Societal Impact. Disponible en: <https://thepitcher.org/2025-technological-tipping-points-predictions-matter-entrepreneurs/>
- 16 A. Luzardo. (2016). Reinventando la rueda del diseño. América Economía. Disponible en: <https://mba.americaeconomia.com/articulos/columnas/reinventando-la-rueda-del-diseno>
- 17 The Guardian. (2016). Arts, Culture, Creativity and Tech: Key Trends for 2016. Disponible en: <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/2016/jan/08/arts-culture-creativity-technology-key-trends-2016>
- 18 Ídem.
- 19 A. Souppouris. (2014). Technology Has Changed Art, and This is How It Looks Like. The Verge. Disponible en: <https://www.theverge.com/2014/7/3/5867225/digital-revolution-barbican-london-exhibition-photo-essay>
- 20 C. Zara. (2018). Live-Streamed Broadway Shows? The Tech Was Easy, But Oh The Drama! Fast Company. Disponible en: <https://www.fastcompany.com/40508931/live-streamed-broadway-shows-the-tech-was-easy-but-oh-the-drama>
- 21 Live Music - Statistics & Facts, Statista. (2018). Disponible en: <https://www.statista.com/topics/3034/live-music/>
- 22 Artificial Intelligence is here, not in the future - Part I, 2018. Disponible en: <https://rickscloud.com/artificial-intelligence-is-here-not-in-the-future-part-i/>
- 23 Active Wizards Blog. (2016). 6 Top Big Data and Data Science Trends. Disponible en: <https://activewizards.com/blog/6-top-big-data-and-data-science-trends-2017/>
- 24 Estudio del Institute for Business Value de IBM. (2017).
- 25 Data Never Sleeps. (2017). Web Assets. Disponible en: https://web-assets.domo.com/blog/wp-content/uploads/2017/07/17_domo_data-never-sleeps-5-01.png
- 26 Frost & Sullivan. Disponible en: <https://ww2.frost.com/news/press-releases/brazil-and-mexico-stand-front-runners-latin-american-big-data-market-says-frost-sullivan/>
- 27 Gomes LFAM. (2014). Snapshot of big data trends in Latin America. Bridge 44(4):46 <https://www.nae.edu/File.aspx?id=128774>
- 28 Ídem.
- 29 Brazil's iFood Makes Multimillion-Dollar Investment in AI. (2019). Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/angelicamarideoliveira/2019/04/10/brazils-ifood-makes-multimillion-dollar-investment-in-ai/#5270771e5871>
- 30 M. Rado Quirós & M. Iglesias Otero. (2018). The Promising Future of Big Data and Data Science in Latin America, BBVA. Disponible en: <https://www.bbva.com/en/the-promising-future-of-big-data-and-data-science-in-latin-america/>
- 31 T. Hwang. (2018). World Economic Forum: How big and open data can transform Latin America. Disponible en: <https://www.weforum.org/agenda/2018/03/latin-america-smart-cities-big-data/>
- 32 The NewPublishing Standard. (2017). Global Book Market Valued at \$143 BN. Disponible en: <http://www.thenewpublishingstandard.com/global-book-market-valued-at-143bn/>
- 33 Dosdoce. (2017). Impressive Digital Growth in the Spanish Markets (Latin America and Spain).
- 34 3rd Edition or the Spanish Markets Digital Evolution Report 2017. Disponible en: <http://www.dosdoce.com/wp-content/uploads/2017/05/Spanish-Markets-Digital-Evolution-Report.pdf>
- 35 Dosdoce. (2017). Digital Growth in the Spanish Markets (Latin America and Spain). Disponible en: <http://www.dosdoce.com/2017/05/30/impressive-digital-growth-in-the-spanish-markets-latin-america-and-spain/>
- 36 Profile of the Spanish audiobook market. (2019). Disponible en: <https://www.dosdoce.com/2019/03/04/profile-of-the-spanish-audiobook-market/>

37 How Technology Continues to Change the Publishing Industry, Scranton Gillette Communications - SGC Horizon. (2015). Disponible en: <https://www.scrantongillette.com/blog/publisher-how-technology-continues-change-publishing-industry>

38 Book Piracy, Havoscope, Global Black Market Information. Consultado en 2018: <https://www.havoscope.com/tag/book-piracy/>

39 Spanish Publishers Association. (2016).

40 3rd Edition of the Spanish Markets Digital Evolution Report. (2017). Disponible en: <http://www.dosdoce.com/wp-content/uploads/2017/05/Spanish-Markets-Digital-Evolution-Report.pdf>

41 Alliance Lab. (2010). Digital Publishing in Developing Countries, Disponible en: <http://alliance-lab.org/etude/archives/17?lang=en>

42 Dosdoce. (2017). Digital Growth in the Spanish Markets (Latin America and Spain). Disponible en: <http://www.dosdoce.com/2017/05/30/impressive-digital-growth-in-the-spanish-markets-latin-america-and-spain/>

43 Ídem.

44 Fintech Futures: Market Disruption, Leading Innovators & Emerging Opportunities 2017-2022. (2017). Disponible en: <https://www.juniperresearch.com/researchstore/fintech-payments/fintech-futures/subscription/market-disruption-leading-innovators>

45 II Informe de Inclusión Financiera de la Federación Latinoamericana de Bancos FELABAN. (2016). Disponible en: http://www.felaban.net/archivos_publicaciones/archivo20161118165127PM.pdf

46 M.A. Pérez. (2017). Fintech, entre la disrupción y la transformación del sector financiero, The IT Mag. Disponible en: <https://www.the-emag.com/theitmag/blog/fintech-entre-la-disrupcion-y-la-transformacion-del-sector-financiero>

47 Fintech Futures: Market Disruption, Leading Innovators & Emerging Opportunities 2017-2022. (2017). Disponible en: <https://www.juniperresearch.com/researchstore/fintech-payments/fintech-futures/subscription/market-disruption-leading-innovators>

48 II Informe de Inclusión Financiera de la Federación Latinoamericana de Bancos FELABAN. (2016). Disponible en: http://www.felaban.net/archivos_publicaciones/archivo20161118165127PM.pdf

49 A. Suárez. (2016). Disponible en: <http://www.lavoz.com.ar/politica/el-60-de-la-poblacion-latinoamericana-no-esta-bancarizada>

50 Nuno Lopes Alves, director ejecutivo de Transformación Digital en Accenture, en la 50a Asamblea Anual de la Federación Latinoamericana de Bancos FELABAN, 2016.

51 Newzoo. (2017). Investigación de mercado de videojuegos.

52 Newzoo. (2019). Newzoo Cuts Global Games Forecast for 2018 to \$134.9 Billion; Lower Mobile Growth Partially Offset by Very Strong Growth in Console Segment. Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for-2018-to-134-9-billion/>

53 Mediakix. (2017). The Top Videogame Statistics Speak to an Enormous & Evolving Industry. Disponible en: <http://mediakix.com/2017/05/top-video-game-statistics-marketers-must-know/#gs.3XIZ6Cg>

54 A. Restrepo Velásquez, profesor de Ingeniería en Sistemas de la Escuela de Administración, Finanzas e Instituto Tecnológico de Medellín, Colombia. (2017).

55 Newzoo. (2017). Investigación de Mercado de Videojuegos.

56 Global Music. (2019). Report state of industry. Disponible en: <https://www.ifpi.org/downloads/GMR2019.pdf>

57 Musician. (2018). Streaming de Música y Latinoamérica: El dúo de moda. Disponible en: <https://www.imusiciandigital.com/es/streaming-de-musica-y-latinoamerica-el-duo-de-moda>

58 Global Music (2019). Ídem.

59 Ch. Mench. (2018). Total Music Streams in 2017 Grew By 127 Billion as Downloads Continued to Fall, Genius. Disponible en: <https://genius.com/a/total-music-streams-in-2017-grew-by-127-billion-as-downloads-continued-to-fall>

60 Nielsen. (2018). Total album equivalent consumption in the u.s. increased 23% in 2018. Disponible en: <https://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2019/total-album-equivalent-consumption-in-the-us-increased-23-percent-in-2018.html>

61 Global Music Report, IFPI. (2017). Disponible en: <http://www.ifpi.org/downloads/GMR2017.pdf>

62 Ídem.

63 Global Music report state of industry, IFPI. (2019). Disponible en: <https://www.ifpi.org/downloads/GMR2019.pdf>

64 Billboard. (2017). Latin America Leads the Way in Music Revenue Growth, Fueled By Gains in Streaming: IFPI. Disponible en: <https://www.billboard.com/articles/columns/latin/7775030/ifpi-report-latin-america-music-revenue-2016>

65 N. Newman. (2017). Overview and key findings of the 2017 Report, University of Oxford and Reuters Institute. Disponible en: <http://www.digitalnewsreport.org/survey/2017/overview-key-findings-2017/>

66 BroadAgenda. (2017). Digital News Report: Spaces of News Consumption. Disponible en: <http://www.broadagenda.com.au/home/gendered-spaces-of-news-consumption/>

67 Reuters Institute. (2017). Reuters Institute Digital News Report 2017. Disponible en: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/Digital%20News%20Report%202017%20web_0.pdf

68 World Association of Newspapers and News Publishers. (2016). Las mejores apps para leer noticias. Disponible en: <http://www.wan-ifra.org/es/articles/2016/10/19/estas-son-las-5-mejores-apps-para-leer-noticias>

69 International Federation of Robotics. (2017). Executive Summary World Robotics. Disponible en: https://ifr.org/downloads/press/Executive_Summary_WR_2017_Industrial_Robots.pdf

70 El Nuevo Herald. (2015). Los drones y aplicaciones en salud marcan paso de la robótica en América Latina. Disponible en: <http://www.elnuevoherald.com/noticias/mundo/america-latina/article18959751.html>

71 Robotics Business Review. (2017). Disponible en: <https://www.roboticsbusinessreview.com/category/service>

72 The Robot Report. (2016). Robotics Trends: 5 Trends to Watch. Disponible en: <https://www.therobotreport.com/whats-happening-in-robotics-five-trends-to-watch/>

73 Executive Summary World Robotics. (2017). Industrial Robots, International Federation of Robotics. Disponible en: https://ifr.org/downloads/press/Executive_Summary_WR_2017_Industrial_Robots.pdf

74 P. Bhattacharya. (2018). Humanoid Robot Market to Grow 40% by 2027, Predicts Report. Robotics Business Review. Disponible en: <https://www.roboticsbusinessreview.com/service/humanoid-robot-market-to-grow-40-by-2027-predicts-report/>

75 Executive Summary World Robotics. (2017). Ídem.

76 G. Nichols. (2017). These Four Big Trends Are Driving the Robotics Industry, ZDNet. Disponible en: <http://www.zdnet.com/article/these-4-big-trends-are-driving-the-robotics-industry/>

77 El Nuevo Herald. (2015). Los drones y aplicaciones en salud marcan paso de la robótica en América Latina. Disponible en: <http://www.elnuevoherald.com/noticias/mundo/america-latina/article18959751.html>

78 International Federation of Robotics. (2017). Executive Summary World Robotics 2017, Industrial Robots. Disponible en: https://ifr.org/downloads/press/Executive_Summary_WR_2017_Industrial_Robots.pdf

79 IEEE. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, Volume 9, número 4. (2014). Disponible en: <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/RecentIssue.jsp?punumber=6245520>

80 World Fund. (2017). La brecha educativa en América Latina. Disponible en: <https://worldfund.org/sites/es/why-worldfund/>

81 Minuto 30. (2013). Colombia, pionera en cirugía robótica en América Latina. Disponible en: <https://www.minuto30.com/colombia-pionera-en-cirurgia-robotica-en-america-latina/133380/>

82 M. Cardona. (2017). Estado y perspectivas de la robótica industrial en América Latina. Reportero Industrial. Disponible en: <http://www.reporteroindustrial.com/temas/Estado-y-perspectivas-de-la-robotica-industrial-en-America-Latina+120880?pagina=3>

83 McKinsey Global Institute. (2016). Independent Work: Choice, Necessity and the Gig Economy. Disponible en: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/employment-and-growth/independent-work-choice-necessity-and-the-gig-economy>

84 Nasdaq. (2017). The Gig Economy: 2020 Freelance Workforce Predicted To Rise To 43%. Disponible en: <https://www.nasdaq.com/article/the-gig-economy-2020-freelance-workforce-predicted-to-rise-to-43-cm803297>

85 W. Thibodeaux. (2017). This Survey of 21,000 Freelancers From 170 Countries Shows What Having No Boss Is Like, Inc. Magazine. Disponible en: <https://www.inc.com/wanda-thibodeaux/this-survey-of-21000-freelancers-from-170-countries-shows-what-having-no-boss-is-like.html>

86 F. Vargas. (2015). La innovación y la nueva economía de servicios, puntos sobre la i, del Banco Interamericano de Desarrollo. Disponible en: <https://blogs.iadb.org/puntossobrelai/2015/11/19/servicios-al-rescate-de-la-productividad/>

87 Chicago Tribune. (2018). Survey: Most Popular Tech Tools for Small Business. Disponible en: <http://www.chicagotribune.com/chi-survey-tools-small-business-bsi-photog-photogallery.html>

88 ILO modelled estimates for Latin America and the Caribbean. (2018). Disponible en: Informe www.ilo.org/ilostat

89 El Economista. (2017). Crece en el país el trabajo freelance. Disponible en: <http://www.eleconomista.com.ar/2017-05-crece-pais-trabajo-freelance/>

90 C. Herrera. (2013). En América Latina, el promedio de teletrabajo supera a Europa y Estados Unidos. Pulso Social. Disponible en: <https://pulsosocial.com/2013/06/21/en-america-latina-el-promedio-de-teletrabajo-supera-a-europa-y-estados-unidos/?preview=true>

91 CNN Expansión. (2015). La mitad de los trabajadores laborarán en la Nube en 2020. Disponible en: https://expansion.mx/tecnologia/2015/05/12/la-mitad-de-los-trabajadores-laboraran-en-la-nube-en-2020?internal_source=RELATED_ARTICLE

92 Informe de Perspectivas Económicas de América Latina, OCDE. (2017).

93 7 Essential Tools for Entrepreneurs, Entrepreneur. (2017). Disponible en: <https://www.entrepreneur.com/article/272185>

94 Statista. (2018). Number of Connected Wearable Devices Worldwide from 2016 to 2021. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/487291/global-connected-wearable-devices/>

95 Statista. (2018). Wearable Device Unit Sales Worldwide by Region From 2015 to 2020. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/490231/wearable-devices-worldwide-by-region/>

96 IDC. (2017). Wearables aren't dead, they're just shifting focus as the market grows, according to IDC. Disponible en: <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS42342317>

97 Business Chief LATAM. (2014). Aumenta el negocio de Smart Wearables en América Latina. Disponible en: <http://latam.businesschief.com/tecnologia/940/Aumenta-el-negocio-de-dispositivos-Smart-Wearables-en-Amrica-Latina>

98 Statista. (2018). Wearable Device Unit Sales Worldwide by Region From 2015 to 2020. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/490231/wearable-devices-worldwide-by-region/>

AGRADECIMIENTOS

Esperamos que el presente texto promueva el diálogo constructivo entre los diferentes actores del ecosistema de emprendimientos creativos en América Latina y el Caribe. Este esfuerzo consistió en compilar y entender más de cuatrocientas startups de la región para darles visibilidad y dar a conocer las tendencias y la importancia del uso de la tecnología en el sector creativo y posicionar América Latina y el Caribe como la Región Naranja.

El Banco Interamericano de Desarrollo desea agradecer a todos los diferentes actores que ofrecieron sus historias e información de sus empresas, lo que hizo posible la elaboración del presente informe. Agradecemos a Bárbara Aranda, Sergio Alejandro González Fernández, Carlos Decap y al equipo de 23 Design.



COPYRIGHT © 2019 BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO.

Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no comercial otorgando el reconocimiento respectivo al BID. No se permiten obras derivadas. Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras del BID que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con las reglas de la CNUDMI (UNCITRAL). El uso del nombre del BID para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso del logotipo del BID, no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional. Note que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia. Las opiniones expresadas en esta publicación son de los autores y no necesariamente reflejan el punto de vista del Banco Interamericano de Desarrollo, de su Directorio Ejecutivo ni de los países que representa.

